Nº 8
475 ptas.

¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!

PlayStation Power



Resident Evil Director's Cut

- ¡Un examen de la demo de Resident Evil 2
- ¡6 páginas de análisis!



Red Alert

La ansiada secuela de Command & Conquer







CONTENIDOS



Número 8 **31 Enero 1998**



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Redactora:
Rosana Rivero



Técnico:
Arnau Marín

Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2º
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

Colaboradores: Carmen Sánchez, Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Pilar Sans, Josué Juárez, Pedro Cano.

Maquetación electrónica:
LLuís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones S.A. C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2º
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas. (incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845, España; 6.645, Europa y 9.645, resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik - Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290
Buenos Aires. Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14 Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores Editor responsable: María Elena Cardoso Certificado de licitud de título (en trámite) Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

¡Más zombies, más sorpresas y mucho más horror! Un examen completo de *Resident Evil Director's Cut*, y un análisis de la demo de *Resident Evil 2*. ¡Genial! **12**

Concursos

Cada mes te damos la oportunidad de concursar y ganar uno de nuestros fabulosos premios. **35 y 65**

Últimas noticias

A partir de la página 4





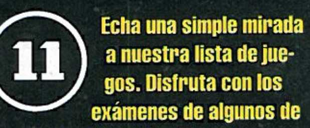




¡C&C RED ALERT!

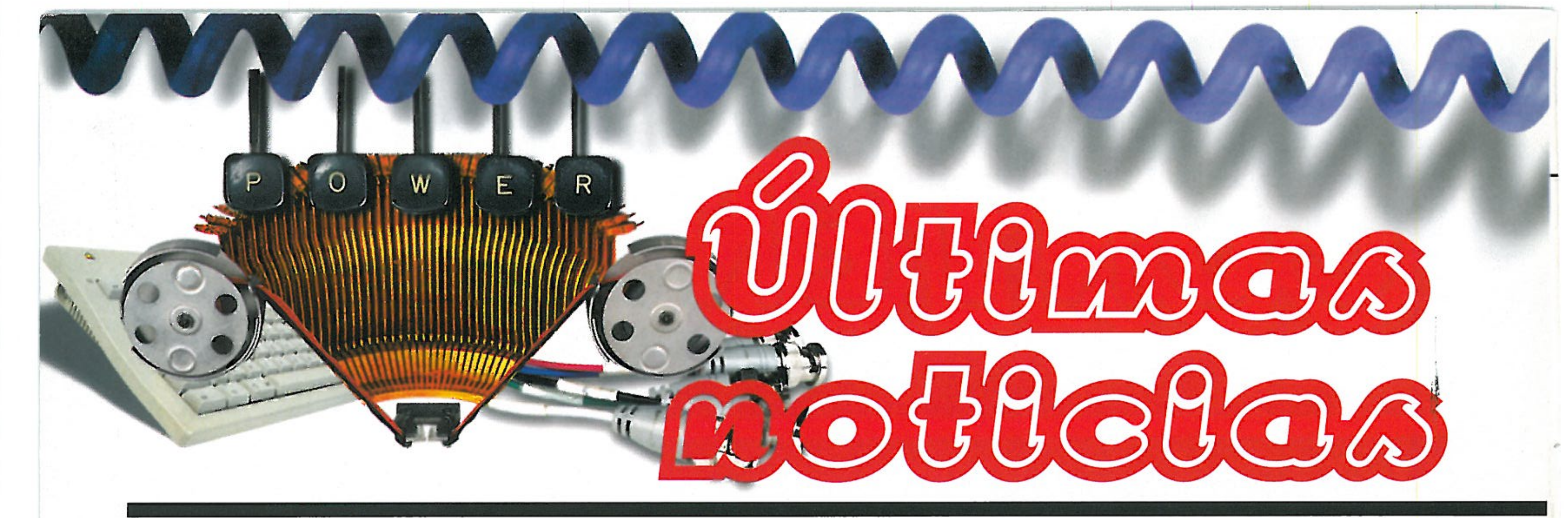
48 Una estupenda *Toma de contacto* de la ansiada secuela de *Command & Conquer* para que disfrutes al máximo.

EXÁMENES INFERNALES



11 Echa una simple mirada a nuestra lista de juegos. Disfruta con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.

PlayStation Power ¡Sumario!





Unos momentos antes de empezar el concurso. ¡Suerte!


Los incansables animadores repartieron más de un millón de pesetas en premios.

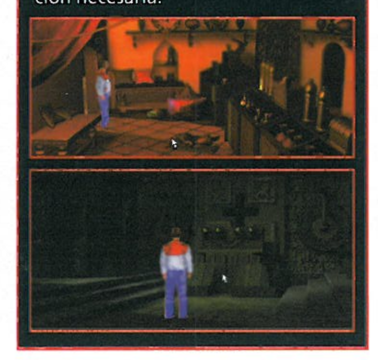

Una de las ocho fases en que se desarrolló el concurso.



Ark of Time

Se trata del nuevo juego arcade de Project Two Interactive. Sus desarrolladores, ICE, han elaborado una típica aventura de apuntar y señalar. Tú eres el periodista Richard Kendall y tu misión consiste en encontrar a un profesor que desapareció tras descubrir la existencia de una antigua civilización.

Tendrás que enfrentarte a numerosos rompecabezas, que irán adquiriendo más y más dificultad a medida que avanzas en el juego, pero siempre dentro de una lógica. Además, el programa cuenta con algunas escenas en las que el humor es el protagonista, pero no por ello tienen menos importancia a lo largo del juego. A lo largo de la aventura, viajarás a la Isla de Pascua, Ahaggar y Stonehenge, entre otros muchos escenarios. El juego viene acompañado por una banda sonora orquestal que ayuda a crear la emoción necesaria.



La PlayStation vuelve a ganar



Fueron miles los ciudadanos de Granollers (Barcelona) y de otras poblaciones cercanas que se acercaron el pasado día 23 a La Porxada de la ciudad para participar, jugar o simplemente respirar el ambiente del «II Concurso Anual de Videojuegos Ciutat de Granollers». Desde primeras horas de la mañana hasta bien entrada la noche, los fans de la PlayStation pudieron gozar completamente gratis de juegos de la talla de *Resident Evil Director's Cut, Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Moto Racer, Roscoe McQueen, Ace Combat 2, ISS Pro, Soul Blade*...

Pero los más atrevidos prefirieron concursar y demostrar su valía en *Street Fighter EX Plus Alpha, Marvel Súper Héroes, Moto Racer, V-Rally, Formula 1 '97, Rapid Racer, Dragon Ball Final Bout* y otros tantos juegos más. Casi 600 inscritos y ocho rondas de concurso. Pero sólo uno alcanzó la gloria; la categoría de MAESTRO. Después de varias fases eliminatorias, Ángel Risueño López resultó el ganador en una final que se retransmitió, al igual que la semifinal, a través de un enorme *Video-*


Pequeños y no tan pequeños disfrutaron de lo lindo en La Porxada.


Granollers se volcó en esta segunda edición del Concurso.



El *VideoWall* presidió el escenario, bajo el edificio del Ayuntamiento.



Demostración de dos miembros de la organización sobre el *VideoWall*.

Wall que había instalado en el escenario y que a lo largo de la jornada mostró imágenes y vídeos de diversos juegos entre los que estaban, cómo no, *Blade Runner, Final Fantasy VII* y *Spawn*. Álex García Lozano fue el finalista en una competición que se desarrolló en esta última fase al mejor de tres juegos: *Moto Racer, V-Rally* y *Dragon Ball Final Bout*. La jornada estuvo amenizada a lo largo de todo el día por los presentadores del concurso, Julián M. Cuesta y Arnau Marín, que supieron meterse al público en el bolsillo en todo momento. A ritmo de rap y con populares canciones como telón de fondo repartieron centenares de juegos, gorras, camisetas, pósters, pins y demás entre los asistentes al acto. En total regalaron más de un millón de pesetas en premios.

Los organizadores del «II Concurso Anual de Videojuegos Ciutat de Granollers», Marc Darío García y Pedro Cano, se mostraron muy satisfechos de la participación del público y agradecieron a las compañías distribuidoras de juegos el interés mostrado, así como los premios cedidos, sin los cuales hubiera sido imposible semejante acontecimiento.

Desde aquí nuestra más sincera felicitación.





Los fans de la PlayStation disfrutaron a tope.



El ganador y el finalista, en el momento de recibir los premios.



La final fue al mejor de tres juegos.

FORMULA KARTS

Cualquier persona que tenga un PC podrá decirte lo fantásticos y adictivos que eran los juegos *Super Karts* y *Manic Karts*. Los desarrolladores de estos juegos, Manic Media Productions, están a punto de publicar *Formula Karts* para PlayStation.

El juego ofrece ocho equipos diferentes, cada uno con sus propios diseños exclusivos de Kart. Los Karts, que están creados a imagen y semejanza de los reales, alcanzan una velocidad máxima de 112 Km/h pero, a simple vista, parece que sean mucho más rápidos cuando estás a unos pocos centímetros por encima del suelo.

¿Recuerdas cuando no parabas de incordiar a tu padre para que te dejara montar en uno de esos Karts? Estos son exactamente iguales. Además de los ocho equipos, tienes ocho pistas para correr a lo grande y una gran variedad de superficies, en las que podrás poner a prueba tus habilidades como conductor.

La característica más importante del juego son tus oponentes y su supuesta gran inteligencia. Tus contrincantes están programados para ser francamente impredecibles y, además, pueden controlar tu estilo de conducción para equilibrar el suyo de acuerdo con tus posibilidades. Sólo para no ponerte las cosas tan fáciles.



Nos encantó *Ayrton Senna's Kart Duel*, así que éste nos va a alucinar.



El juego incluye la perspectiva habitual desde tus manos al volante.

Las repeticiones desde una perspectiva general son increíbles.



Tu punto de referencia para enterarte de los últimos acontecimientos. Stop press te informa...

La decepción nos vuelve a golpear. *Gex 3D*, uno de los juegos de plataformas en 3-D de aspecto más prometedor de cuantos se anunciaron como grandes lanzamientos no verá la luz hasta dentro de un tiempo. Crystal Dynamics justifica esta decisión por su temor a que *Gex 3D* se pierda durante la carrera navideña, algo poco probable si nos atenemos a la calidad de la versión provisional que hemos visto. ¿No será que el juego está sin terminar?...

... GT Interactive está desarrollando un juego con licencia de *Duke Nukem*. Se trata de un programa de acción en 3-D, cuyo parecido con otra aventura en 3-D tal vez explique por qué lo han apodado «*Duke Raider*»...

... Después de veinte inquietantes años de consideraciones, China ha decidido finalmente que los videojuegos están bien. El Gobierno chino ha afirmado que «mucha gente piensa que los juegos de ordenador son un despilfarro e incluso una tendencia insana, pero esto no es cierto». Curiosamente, escogieron ese mismo momento para anunciar el lanzamiento de un antiguo juego para PC basado en la guerra de Corea llamado *Fighting Eagles of August First*, juego que enfrenta a los «defensores» chinos de Corea del Norte contra Estados Unidos y las fuerzas de Corea del Sur. Wang Tianbao, un veterano de la guerra de Corea al que se le atribuye el derribo de cuatro jets norteamericanos, comentó: «pienso que es una excelente forma de educación para asegurarnos de que los niños no olvidan el pasado.» Todavía no tenemos noticias sobre una posible conversión a PlayStation...

... *Armoured Troop Votoms* es un juego de acción en 3-D al estilo del exitoso *Virtual-On* de Sega. Es un programa de lucha-mecha en el que tienes que perseguir al enemigo a través de un ruedo en 3-D. Para ello dispones de más de 30 soldados acorazados diferentes entre los que escoger (que además se pueden equipar al gusto del consumidor). Incluye también un modo de enlace dos jugadores, con pantalla completa o partida...

Kaze No Klonoa



Todos los que tuvieron la suerte de estar en la E3 de Atlanta recordarán el juego de Namco que se exhibió en un vídeo demostración. Impresionante, ¿no?

Aunque este juego de plataformas sigue los pasos de *Pandemonium*, su ingenio debería situarlo por encima de títulos similares. *Klonoa* está destinado a un público joven y, por eso, los personajes del juego son súper divertidos.

El juego responde, con creces, a lo que cabría esperar de un plataforma en 2-D con efectos visuales en 3-D, pero contiene algunos elementos que lo convierten en algo un tanto diferente. Por ejemplo, el protagonista tiene manos en la punta de las orejas. Después de incapacitar al enemigo, puede alzarlo y transportarlo sobre su cabeza para lanzarlo encima de otros adversarios que se encuentran en su camino. Estas manos también le sirven de alas. Pero sus posibilidades no acaban aquí. El chico tiene además una pistola con la que puede hinchar a sus enemigos. Una vez inflados, estos infelices pueden utilizarse como proyectiles, o bien como plataformas sobre las que alcanzar lugares antes inaccesibles.

El juego presenta seis mundos que forman un total de 26 niveles. Como es de esperar, también te encontrarás con unos cuantos enemigos. Ten cuidado con ellos, porque prometen ser bastante más imaginativos que tus personajes de final de nivel, que no tienen nada de especial.

Según nuestras predicciones, el juego está a punto de salir en Japón y está claro que, con un nombre como el de Namco que le avala, las ventas están más que aseguradas. Nosotros aún tendremos que esperar un poquito más. Paciencia.

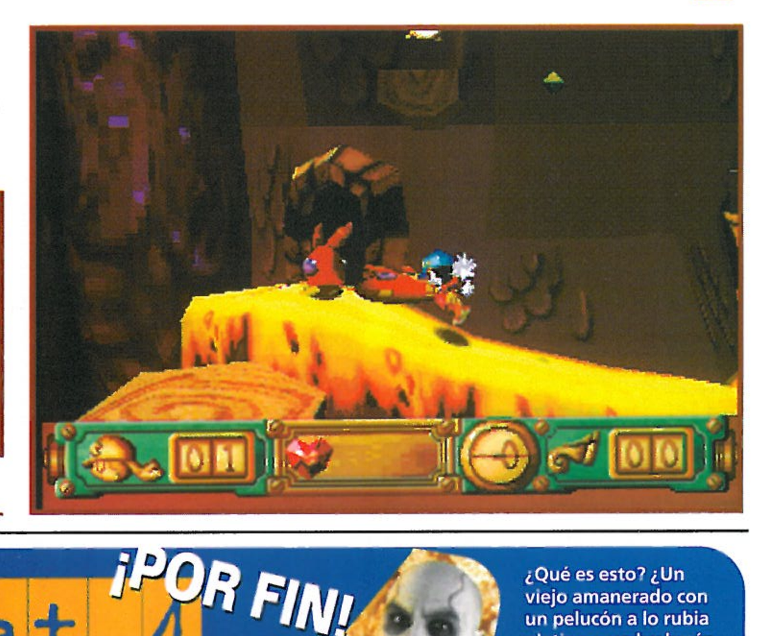


El juego tiene un aspecto impresionante en movimiento.



Te lleva a girar muchas esquinas, pero sigue siendo en 2-D.

No olvides que estamos hablando de un juego de Namco.



¡POR FIN! Mortal Kombat 4

En *PlayStation Power* somos fans incondicionales de *Street Fighter*, pero aquéllos que prefieren *Mortal Kombat* se alegrarán de ver estas imágenes del nuevo juego recreativo de Midway, *MK4*. Al igual que la última entrega de *Street Fighter*, esta versión de *MK* aborda el mismo tema del original y lo elabora en un magnífico 3-D.

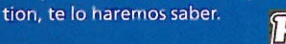
Aunque continúa en la misma línea que sus anteriores encarnaciones, el nuevo juego resulta mucho más siniestro que sus antecesores. *Mortal Kombat 4* consigue ofrecer más elementos secretos que nunca.

En cuanto a los personajes, el jugador podrá escoger entre 15 luchadores. Nueve de ellos pueden seleccionarse desde el principio y los otros seis son personajes secretos. Por ahora sabemos que regresan Scorpio, Raiden, Sonya, Sub-Zero, Liu Kang y Noob Saibot. Entre los nuevos personajes, se encuentran Shinnik, Quan Chi y Fujin.

Una nueva característica especialmente interesante es la posibilidad de utilizar armas. Cada luchador tiene un arma con sus características y cualidades propias. Lo mejor de todo es que si se le cae, el enemigo puede recogerla y utilizar sus ataques especiales contra él.

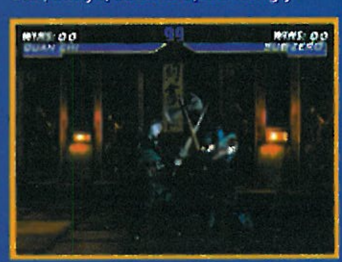
En cuanto consigamos alguna información acerca de su posible conversión a Play-Station, te lo haremos saber.

¿Qué es esto? ¿Un viejo amanerado con un pelucón a lo rubia platino o un brahmán de estilo gótico delante de un montículo de pastelitos de crema? Tú decides.





Por lo que hemos podido ver *MK4* hace gala del tradicional estilo *MK*.



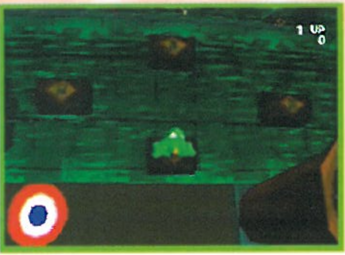


Es posible que contenga más secretos que cualquier otro juego de lucha.



Frogger 3D

Las buenas ideas nunca mueren y, por lo visto, las no tan buenas también perduran por los siglos de los siglos. *Frogger*, el repetitivo salta-troncos, ha sobrevivido a los 80 y ya ha llegado a nuestra consola gris, esta vez bajo el título de *Frogger 3D*. Ya puedes disfrutar de nuevo de la apasionante experiencia de esquivar camiones y cazar moscas, aunque, eso sí, ahora las imágenes son mucho más ricas.



Para empezar, el juego presentaba algún tipo de 3-D. Ahora todos los personajes y objetos están construidos a base de polígonos. Si miramos las imágenes, el juego parece bastante similar al original (al menos, en cuanto a estructura) y probablemente la jugabilidad también sigue siendo la misma. Básicamente, controlas una rana y tienes que abrirte camino entre el paisaje para ponerte a salvo. Realmente, no dista mucho del original.

A pesar de ello, estamos convencidos de que la experiencia resultará mucho más interesante gracias a la introducción de diez ambientes de juego diferentes y a un nuevo fantástico ataque de lengua para la rana protagonista.



Hoy en día, la vida de la rana ya no es lo que era.



A veces, *Frogger 3D* adopta el tradicional estilo laberinto.



Una hilera de tortugas-taxi dispuestas a cargar contigo.

Fly By Wire



Con un mercado inundado de software carente de inventiva, siempre puedes contar con Dave Perry y su compañía, Shiny Entertainment, para disfrutar de algo un poco original.

Earthworm Jim supuso una refrescante aventura en el género de las plataformas, *MDK* ha intentado ser una experiencia completamente envolvente y un tanto singular y, ahora, tenemos noticias de que otro producto totalmente original está por llegar. *Fly By Wire* es un simulador de helicóptero radiocontrolado. Qué raro, ¿no? Los más entusiastas podéis pagar un montón de dinero por un buen helicóptero si queréis, pero ahora es posible disfrutar de la misma experiencia con nuestra PlayStation. No se sabe muy bien en qué va a consistir su jugabilidad, pero está claro que el control dual del Pad analógico de Sony intensificará el realismo del juego. Es como si Perry hubiera decidido llevar a cabo este proyecto sólo para demostrar que los juegos no tienen por qué ser simples derivados y que se pueden crear nuevos géneros.

Otras noticias que nos llegan acerca de Shiny avanzan que van a desarrollar un nuevo juego en 3-D, *Messiah*, directamente para PlayStation porque, por lo visto, la compañía prefiere la consola gris al PC.

Además, *MDK2*, que utiliza la tecnología de *Messiah*, también va a aparecer primero en PlayStation. O sea, que los adeptos al PC tendrán que esperar.



¿Un juego de helicóptero radiocontrolado?



Messiah (sobre estas líneas) y *MDK2*: primero en PlayStation.

Stop Press

Los programas tanto en la televisión como en la radio empiezan a proliferar. Si hace unos meses os hablábamos de *Otaku Players*, ahora le toca el turno a Canal 37. Un espacio radiofónico que ahora también puedes disfrutar en la televisión. Eso sí, siempre que vivas en Alicante, que es donde se emite. Si estás interesado, sintoniza tu aparato televisor los viernes entre las ocho y las nueve y media de la noche...

... Acclaim Entertainment ha anunciado ya el lanzamiento de su próximo juego *Forsaken*, una increíble combinación de *shoot 'em up* y acción en 3-D, que revolucionará el mercado PlayStation a partir del mes de febrero. *Forsaken* arranca en un lejano futuro, en el que la Tierra se ha convertido en un planeta desolado. Desarrollado por Probe Entertainment, *Forsaken* cuenta con fantásticos efectos de luz, giros de 360 grados, fluidez de movimientos, impresionantes gráficos y una potente banda sonora. En la versión para la consola gris, permite el modo dos jugadores simultáneos a través de la pantalla partida...

... Los días 19, 20 y 21 de diciembre se celebrará el I Campeonato de Videoconsolas PlayStation en Valencia. El acto tendrá lugar en los locales bajos del mercado de Castilla.

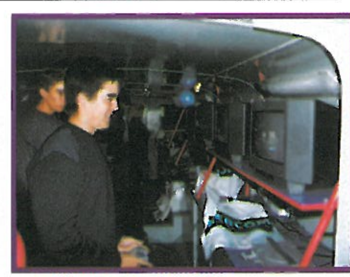
La vuelta a España de Psygnosis

Si has visto estos días por tu ciudad natal un autobús en el que podías disfrutar de juegos PlayStation completamente gratis no es otro que el que la compañía Psygnosis. Si no estás entre los afortunados, no te preocupes ni te lamentes porque puede ser que todavía estés a tiempo.

El día 15 de diciembre visita Santiago; el 16 y el 17, La Coruña; el 18, Gijón; el 19, Santander; el 20, Burgos; el 22, Valladolid; los días 23 y 24, Alcobendas; el 26, Valderas, el 27, La Vaguada; el 29, Mendez; el 30, Aluche; el 31 hará un recorrido por Madrid; el día 2 de enero estará en Leganés y el día 5 del mismo mes en Pozuelo, donde por el momento finalizará su gira, que le ha llevado, entre otras, a las poblaciones de Zaragoza, Barcelona, Valencia, Alicante, Murcia, Marbella, Málaga, Jerez, Huelva, Sevilla, Salamanca y León, desde que el pasado día 10 de noviembre se puso en marcha. ¡Una verdadera locura! ¡Ánimo Psygnosis que ya falta menos para llegar a la meta!



El autobús de Psygnosis, en el Simo, antes de empezar su recorrido.



Si lo ves, no lo dudes. ¡Súbete a él!

Xenogear

El desarrollo de *Final Fantasy VII* ha costado muchos millones pero, por suerte, a Square le ha sobrado suficiente calderilla (y tiempo) para crear otros juegos de rol, de entre los que destaca un título futurista llamado *Xenogear*.

Al igual que *FFVII*, el juego utiliza una mezcla de *sprites* y polígonos para dar vida al fantástico mundo del juego. El sistema de combate también será muy parecido al de *FFVII*. La única diferencia es que, en el nuevo juego, los combatientes serán poderosos *mechas* (o, en este caso, *Gears*).

Dentro del juego propiamente dicho, se incluirá un nuevo sistema de mapeado en 3-D que permitirá que el jugador pueda visualizar las ciudades o edificios desde cualquier ángulo que se le antoje, reajustando el decorado para obtener la mejor vista posible. La historia se centra en las aventuras de Fei y Ellie. Éstos tienen que seguir las excavaciones que un enorme robot está realizando en una antigua civilización y descubrir los secretos que entraña para comprar y vender diversos trozos y piezas y, así, poder mantenerlo en marcha. Al final, el jugador tendrá que utilizar a los *Gears* para combatir las fuerzas del mal. A partir de ese momento, los jugadores podrán disfrutar de la experiencia de una nueva estructura de combate en 3-D. El área de la batalla se puede girar y visualizar desde cualquier ángulo y, además, dispone de una barra de energía. Cuando ésta esté completamente llena, el jugador podrá realizar un ataque especial. En lugar de usar comandos de texto, los ataques se activarán a través de combinaciones de teclas, lo que se traducirá en un combate con mucha más acción de la que tenían los anteriores juegos de rol.

El juego saldrá probablemente en Japón a finales de año. Pronto recibiremos la confirmación de la fecha de lanzamiento en nuestro país.



¡Otro juego de rol de Square! Por fin *FFVII* dejará de comportarse...

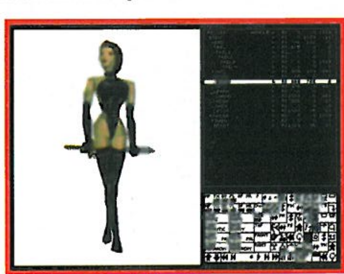


... como si fuera el único juego de rol del mundo. Y, de este modo...

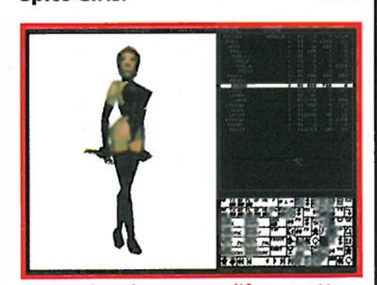
... llegarán cada vez más y más juegos como éste.

El erotismo vende 2

Sin dejarse amedrentar ante el preciosismo (o preciosidad) de *Resident Evil 2* (aunque... ya se lo encontrarán), Eidos no se ha quedado atrás y le ha dado un buen repaso a su heroína. Aunque su indumentaria no puede calificarse exactamente de conservadora, en realidad la nueva «heroína» de *Deathtrap Dungeon* lleva más ropa encima. Ese bikini de malla que llevaba se ha reemplazado por un cómodo *maillot* de cuero y unas botas a juego. Parece que los diseñadores pretenden conseguir una especie de pelirroja al más puro estilo Spice Girls.



Una bonita perspectiva de la nueva heroína de *Deathtrap Dungeon*.



Un ángulo un poco diferente. Una diferencia digamos... sutil.

Auto Destruct

Tiros y carreras, una combinación con muy buen resultado que se autodefine rápidamente como un nuevo género independiente. *Auto Destruct* es el juego más reciente dentro de este estilo y sus desarrolladores, EA Sports, se muestran muy optimistas entorno a sus posibilidades de éxito.

El argumento está «inspirado» en *Mad Max* y te coloca en la piel de un expiloto de carreras que busca vengar la muerte de su mujer y de su pequeña hijita. Los miembros de la siniestra secta de los Discípulos de Lazarus son los malos de la película y a ti te ha reclutado una oscura organización para que te enfrentes a ellos. A medida que vayas avanzando a través de una jugabilidad basada en las misiones, dispondrás de más y más armamento de destrucción. Empezarás con una simple ametralladora, pero rápidamente podrás disponer de bombas de humo, láseres, minas y misiles dirigidos.

El juego te ofrece la posibilidad de visitar San Francisco, Nueva York y Tokio, con sus lugares más turísticos incluidos. Tendrás un tiempo límite en el que deberás realizar cada una de las treinta y tantas misiones.



Todavía no puedes disponer del juego. Paciencia.

Cosas de casa

Cada mes te revelamos algunos de los entresijos de la industria de los juegos. Son las *Cosas de casa*. En esta ocasión, te contamos por qué la gama Platinum se ha convertido en el mayor triunfo de Sony en la guerra de las consolas de nueva generación.

Ya hace unos cuantos meses que empezó la «gama ganga» de juegos Platinum y ha resultado ser un éxito increíble para Sony y otras compañías que también han querido formar parte del negocio. Lo que se temía iba a ser un simple vertedero perfecto para malos títulos ha resultado ser una inteligente y lucrativa estrategia de marketing para Sony.

A primera vista la gama Platinum no daba la impresión de ser más que un grupito de viejos juegos rebajados pero David Reeves, director de Marketing de SCEE, lo describe nada menos que como: «... un arma táctica que se puede activar y desactivar». Entonces, ¿qué tienen de especial los títulos Platinum y por qué son tan importantes para Sony?

Las cifras de ventas son realmente impresionantes. *Ridge Racer* y *Tekken* han alcanzado los primeros puestos. Pisándoles los talones encontramos *Destruction Derby*, *Air Combat*, *Wipeout* y *Toshinden*. De hecho, *Air Combat* ha vendido más en su lanzamiento dentro de esta gama que cuando salió por primera vez a la venta. Un aspecto más interesante aún si cabe es que todos los juegos antes mencionados tienen un punto en común: todos tienen secuelas que, o bien ya han aparecido en el mercado, o bien están en camino. Buena táctica, desde luego. Después de todo, ¿qué mejor forma de despertar el interés por una continuación y una renombrada marca dentro de un mercado totalmente saturado que reventar el original y vender cerca de un 70 por ciento más de juegos antes de que aparezca la secuela?

La gama Platinum se ha utilizado con éxito para restarle atención a la N64 y además es una magnífica fuente de ventas de la que Nintendo carece.

¿Qué futuro le espera a la serie Platinum? Sony no podría haber deseado mejores resultados, así que la gama Platinum está destinada a permanecer entre nosotros mientras exista la PlayStation, pero puedes apostarte lo que sea a que, a partir de ahora, los nuevos lanzamientos estarán programados para coincidir con las épocas de calma en las ventas (es decir, los meses de febrero y de verano) o con cualquier movimiento de Nintendo por sacar títulos caros o prestigiosos. Al ritmo actual de lanzamientos, la N64 estará en situación de sacar su propia «gama ganga» dentro de... unos 20 años. Para más información dirígete a la página 60 de este número.

Speed Power Gunbike

De los creadores de *PaRappa The Rapper*, nos llega algo completamente diferente. *Gunbike* se desarrolla en la Tierra; una Tierra que está a punto de ser asaltada por una raza de extraterrestres llamados Michi. Por supuesto, estos no han llegado todavía, así que la raza humana envía su fuerza de asalto más poderosa, la Gunbike Special Assault Unit.

Lo más notable del juego son los diversos modos para la moto disponibles. El modo Armoured Fight Robot es básicamente un modo de ataque. Es el mas efectivo en combate y también le proporciona a tu moto la habilidad de saltar y colgarse. El modo Armoured Rally es completamente opuesto al Armoured Fight Robot. Su efectividad en el ataque es bastante pobre pero es el modo más manejable de todos. Finalmente, el modo Speed Bike es exactamente lo que dice su nombre. Puedes correr como un bólido, pero los ataques son débiles y tú resultas bastante vulnerable. Todo esto suena bastante prometedor. El juego está previsto que aparezca en Japón a finales de año.



Una mezcla de lucha y carreras. ¡No puede fallar!

Parappa 2

Increíble pero cierto. Aún estamos disfrutando de las lecciones de nuestro rapero más famoso y ya se ha confirmado la aparición de la continuación de este exitoso juego de Sony.

El hombre que está detrás del bombazo original (que ha vendido, por el momento, la lucrativa cifra de 750.000 juegos sólo en Japón) se llama Masaya Matsura y ha asegurado que la secuela ya está en camino. No se conocen los detalles, pero se comenta que Matsura ha conseguido el control total sobre el proyecto. ¿Será más grande? ¿Habrá otros estilos de música? ¿Se convertirá Parappa en una súper estrella? ¿Dejará a Sunny atraído por otra chica? Continuará.



Robopit 2

¿Otra vez? Esperemos que haya mejorado un cien por cien respecto a la última vez.

La secuela de *Robopit* ofrecerá, prácticamente, más de lo mismo, en cuanto al estilo de juego se refiere, pero, esta vez, los combatientes robóticos serán mucho más versátiles.

Habrá muchas variantes más de robot y podrás seleccionar y utilizar más de 140 partes anatómicas diferentes. Tu fuerza aumentará a medida que te vayas enfrentando a los enemigos y los derrotes.

También habrá un modo historia en el que podrás batirte contra una serie de adversarios incluso más desafiantes. El juego ya ha aparecido en Japón, así que las noticias de un lanzamiento en nuestro país deben estar al caer. Nos mantendremos a la espera.





Se han deshecho de los luchadores acartonados del anterior juego.

Joe Blow

***Joe Blow* se suma a la nueva ola de juegos de plataformas en 3-D y promete una libertad de movimientos sin precedentes para el jugador.**

El héroe del juego viene armado con un bastón de chicle, una gorra de *baseball* y un bote de *spray*. El muchacho debe viajar a través de Fantasy Land para derrotar al Emperador, que provoca que los niños tengan pesadillas. Todavía está por descubrir cómo utilizará su extraña colección de efectos personales contra los enemigos, o qué forma tendrán éstos, pero está claro que habrá bastantes criaturas animalescas rondando por todas partes.

El entorno 3-D te permitirá viajar por todos los lugares e interactuar con la mayoría de los objetos y personajes que encuentras en el juego. Los gráficos en 3-D son geniales y los efectos especiales están asegurados.

El juego lo han desarrollado ex trabajadores de Sensible Software y, como detalle típicamente egocentrista, han aprovechado para poner sus caras como rostro de los malos. ¿No es encantador?



Uno de los personajes terroríficos.



Los gráficos tienen una pinta fantástica.

Existe una gran interacción con el paisaje.

LOS SÍMBOLOS AL PODER

Sony PlayStation ha puesto toda la carne en el asador y ha dado un vuelco en el mercado de las videoconsolas a nivel mundial. Sony no se conforma con vender más de 2,5 millones de consolas en el mundo (en España se espera que a finales de este año se haya vendido la friolera de 400.000 consolas). Para apoyar esta espectacular tendencia de crecimiento, la compañía, a través de la agencia de publicidad TBWA, ha invertido más de 7.500 millones de pesetas en toda Europa. Su campaña, *Símbolos*, demuestra el poder de la PlayStation al mostrar el efecto que los símbolos que aparecen en el mando de la consola causan a su alrededor. «La comunicación que realiza TBWA para Sony está consiguiendo hacer patentes sus diferencias con la competencia», afirma James Armstrong, Consejero delegado de Sony PlayStation. Armstrong explica que «a los más de 300 juegos y su superioridad tecnológica, hemos unido un estilo de comunicación único. Sony PlayStation no es sólo juegos; es la puerta de entrada a una nueva experiencia». La campaña que, entorno a los símbolos de la PlayStation se ha organizado, viene acompañada en su versión televisiva (recuerda los diversos anuncios que patrocinan la Liga de Campeones de fútbol) por grandes dosis de humor y efectos especiales. Todo ello hace que se trate de la más cinematográfica de las películas realizadas hasta ahora para PlayStation. El estreno de la campaña *Símbolos* tuvo lugar en el intermedio del partido entre el Real Madrid y el Rosenborg, anuncio que vieron más de 180 millones de telespectadores en toda Europa, según fuentes de Sony. Por si esto fuera poco, Sony Europa ha puesto en marcha recientemente su propio Web oficial. www.playstation-europe.com es la dirección a través de la cual la compañía difundirá todas sus informaciones en torno a la PlayStation. Los navegantes que así lo deseéis podréis disfrutar de un lugar de debate, además de descubrir cuáles son los últimos juegos que han salido al mercado y los trucos más recientes. Además, los interesados encontraréis los acontecimientos que sobre la consola gris haya en nuestro país.



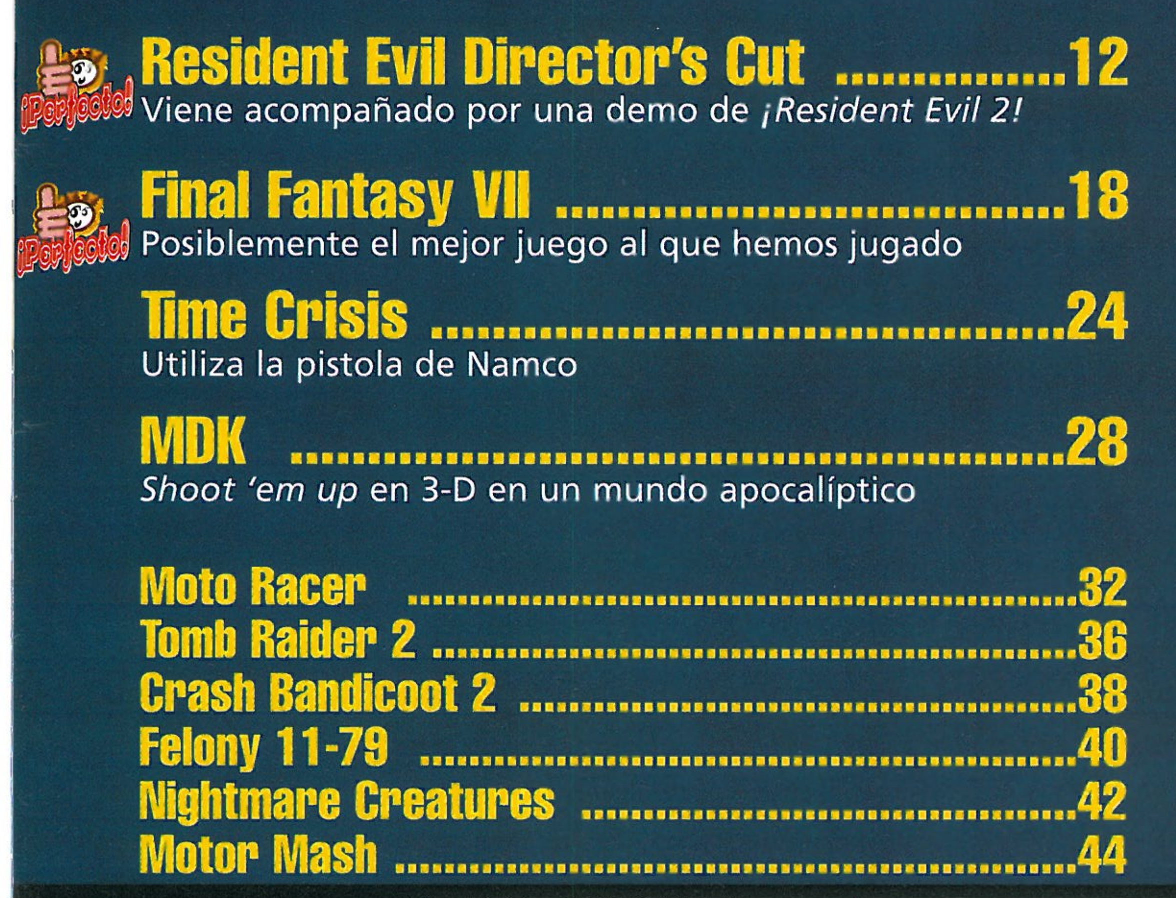
Una imagen del anuncio que, en torno a *Símbolos*, puedes ver en televisión.



A EXAMEN



Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles no. *PlayStation Power* es una revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation así que no te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...





Resident Evil Director's Cut: mejor y más grande. 12

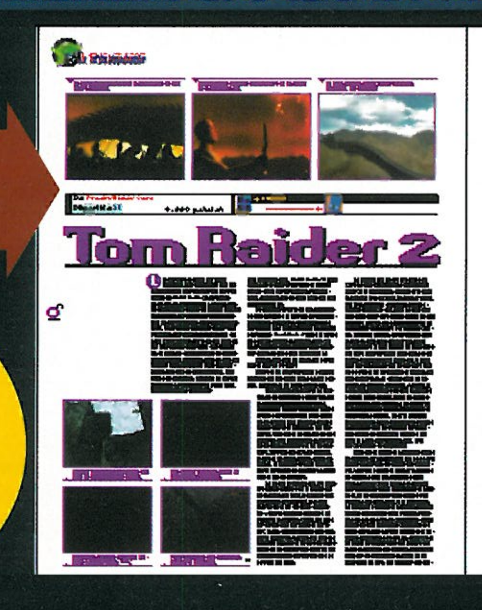
FF VII: ¿el mejor juego de todos los tiempos? 18

Time Crisis: dispara con la pistola de Namco. 24

¡El negocio!
Toda la información esencial que necesitas sobre distribuidores, precios, posibilidades multijugador y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.



¡Perfecto!
Cada mes lo más perfecto: el mejor juego para comprar está identificado con este símbolo.





Súper truco
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

Puntuaciones
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número. Un examen, si tú quieres.

2 = *porca miseria*
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!
10 = ¡perfecto!




El ángulo de cámara original estaba a unos tres metros a la izquierda.


Los encuentros con los zombies son más duros.

Jill y Barry se preguntan si esto es la sangre de Chris.


Un nuevo ángulo y un nuevo zombie que se refleja en el espejo.

De: Virgin
Disponible: Sí
7.990 pesetas





Resident Evil Director's Cut

¿Nunca has jugado a *Resident Evil*?

***Resident Evil*, tanto el original como *Director's Cut*, explican una historia de misteriosos (y bastante desagradables) experimentos biológicos que se llevan a cabo en una mansión gótica en las afueras de la ciudad de Racoon. Después de ver a unas extrañas criaturas haciendo unas cosas muy raras, envían para investigar a los siempre dispuestos integrantes del equipo STARS Alpha. Nunca más se supo de ellos. Para descubrir por qué nunca volvieron, envían al equipo STARS Bravo. No hace falta que te digamos que, en el primer minuto del juego, el equipo es atacado por unos monstruos a los que ayudan unos extraños personajes, por lo que deben dividirse y buscar refugio en dicha mansión. A partir de aquí, debes encontrar el modo de salir de la casa y sus alrededores sin que te rebanen el pescuezo. Es uno de los mejores juegos de la historia, terrorífico, frenético y de un diseño estupendo.**


Uno de los nuevos ángulos de cámara. ¿Ves al zombie?


Este zombie aparece como antes. ¿Sorprendido? ¿Habías jugado antes?


Ninguno de los personajes cambia ni ha sido mejorado.

Timo o revelación? He aquí la cuestión. Quizá podría abrirse un debate sobre si sería mejor dejar un buen juego tal y como es o retocarlo y añadirle alguna cosilla que pudiera modificarlo. Pero ya no hay nada que hacer. Aquí tenemos de nuevo *Resident Evil*, pero diferente.

Tras el magnífico éxito del juego original, sus creadores se pusieron manos a la obra con la secuela pero, según los rumores, tras tener la continuación casi acabada, los programadores tiraron a la basura todo el trabajo realizado y empezaron de nuevo. De momento, *Resident Evil 2* lleva un año de retraso y no parece que su aparición por estas tierras vaya a ser antes de la primavera de 1998. Por lo tanto, creemos que la razón de ser de *Resident Evil Director's Cut* no se basa en un «interés natural» por restaurar un juego excelente, sino en que Capcom quería que estas Navidades hubiera un *Resident Evil* en la calle.

¿Y qué te ofrecen a cambio de tu dinero? Pues lo primero es una demo jugable de *Resident Evil 2* en un segundo disco gratuito, una nueva (aunque mínimamente diferente) intro con todos los elementos de gore restaurados y TRES

No hay monstruos nuevos en el juego, sólo los de siempre. Esta vez son más duros de pelar.

¡Socorro!

No queremos desvelar todos los secretos de *Director's Cut*, pero no podemos evitar que compartas este momento concreto con nosotros. ¿Te acuerdas del instante en que tu camarada del STARS cae del balcón y los cuervos no cesan de picotearle? Esta vez los cuervos han desaparecido de forma misteriosa y el feo tiparraco salta y se dirige hacia ti. ¡SÁLVESE QUIÉN PUEDA!







Este pasillo todavía guarda dos arañas. ¿Y por qué no tres? ¿Por qué no unos cuantos zombies?

Un primer plano del Axminster. Bastará con una aspiradora.

Tendrás que ser más rápido con el cuchillo. Un mordisco de ese zombie te dejará tan tocado que no tardarás en caer.

versiones completas y diferentes del juego con las que se puede jugar.

La primera opción es la Estándar. Ésta es la versión japonesa completa. No es tan fascinante como puedes pensar. En la versión española se han censurado algunas partes *gore* de algunas escenas que ahora podrás ver, pero no es algo por lo que debas perder el sueño ya que, son tan cortas que como parpadees en el momento justo ya te las has perdido. En total, hay unos diez segundos más de secuencias de vídeo animado en toda la opción. El segundo modo es de Entrenamiento. En pocas palabras, vuelve a ser el juego básico de *Resident Evil* pero más facilito. Parece ser que hay más de uno que no podía con el original. En esta versión tienes más munición y más cintas de tinta de la máquina de escribir que te permiten guardar el juego. Los cargadores son de 30 balas en lugar de las 15 del original y, si no te molesta tener que dar viajecitos a la máquina de escribir cada cinco minutos, encontrarás unas 20 cintas esparcidas por todo el juego. Otro rasgo peculiar es que tu barra de energía no se verá tan afectada cuando te atrapen los zombies. La verdad es que es una versión que no tiene mucho interés

"Los monstruos son más interesantes. En el momento en el que esperas un zombie aparecen dos, y en los pasillos que antes estaban desiertos hay ahora un monstruo en cada esquina"

ya que nadie que haya completado el original (o la versión Estándar) querrá probarla. Al menos tu abuelita sí podrá finalizar por fin el juego. Lo mejor llega con la tercera versión, la opción avanzada. Aquí tenemos el auténtico *quid* de la cuestión.

Este modo presenta nuevos fondos, monstruos remodelados, objetos esparcidos por todas partes y nuevos equipamientos para Chris y Jill. Pero vayamos por partes. Empecemos por los fondos. Aquí deberás prepararte para llevarte una desilu-

Gran serpiente. Ya sabes el truco. Un poco de ácido y el bazooka.

Aquí tienes el modo Estándar.

Vestuario nuevo

Tanto Jill como Chris han cambiado su vestimenta. Jill luce un chaleco STARS azul claro y Chris lleva una camiseta mugrienta y una pistolera. El equipamiento adicional, que aparecía al final del juego original, se puede seleccionar ahora desde el principio al abrir la habitación de la izquierda. Tanto Jill como Chris pueden optar por su top o su chaqueta voladora, respectivamente, o por su traje normal.

El nuevo chaleco STARS de Jill.



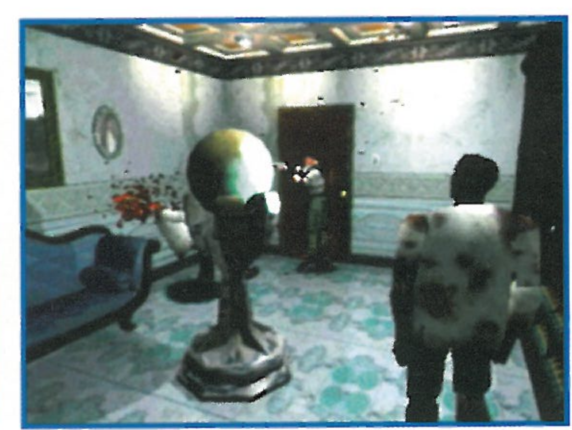
¿Qué opinas de su nuevo vestuario?



El chaleco de Chris para agarrarse.



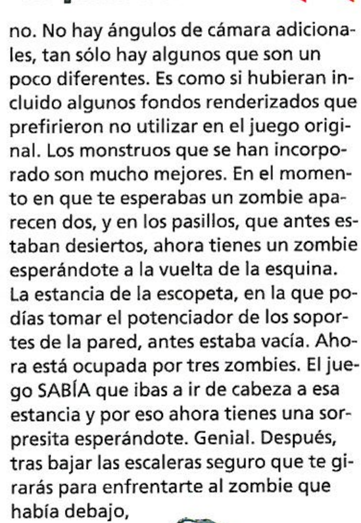
Nunca lo habías visto desde este ángulo, pero la cuestión es: ¿realmente te importa tanto?

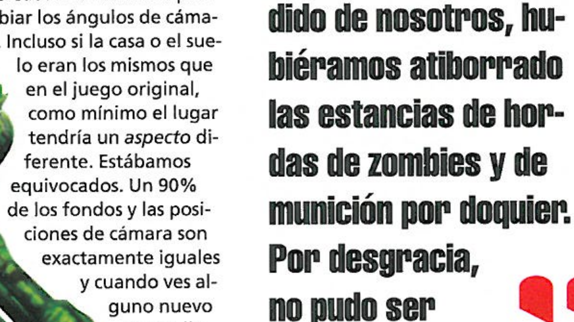


Zombies más rápidos que aparecen en estancias que antes estaban desiertas. Son terroríficos.

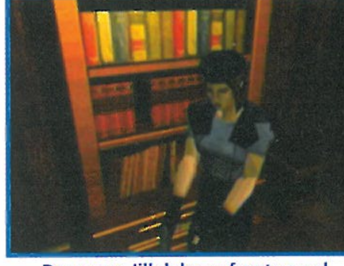
sión. No hay tantos como esperabas. Cuando oímos las primeras noticias sobre *Director's Cut* nos encantó la posibilidad de cambiar los ángulos de cámara. Incluso si la casa o el suelo eran los mismos que en el juego original, como mínimo el lugar tendría un *aspecto* diferente. Estábamos equivocados. Un 90% de los fondos y las posiciones de cámara son exactamente iguales y cuando ves alguno nuevo nunca llegas a estar seguro si es nuevo de verdad o no. No hay ángulos de cámara adicionales, tan sólo hay algunos que son un poco diferentes. Es como si hubieran incluido algunos fondos renderizados que prefirieron no utilizar en el juego original. Los monstruos que se han incorporado son mucho mejores. En el momento en que te esperabas un zombie aparecen dos, y en los pasillos, que antes estaban desiertos, ahora tienes un zombie esperándote a la vuelta de la esquina. La estancia de la escopeta, en la que podías tomar el potenciador de los soportes de la pared, antes estaba vacía. Ahora está ocupada por tres zombies. El juego SABÍA que ibas a ir de cabeza a esa estancia y por eso ahora tienes una sorpresita esperándote. Genial. Después, tras bajar las escaleras seguro que te girarás para enfrentarte al zombie que había debajo, pero en esta versión verás que no está. Desconcertado, bajas por el pasillo para enfrentarte a los perros que saltaban por las ventanas, un buen efecto que en el primer juego no resultó del todo afortunado. Esto ha sido mejorado en esta secuela. Brillante. Sin embargo, es una lástima que estas chispas de originalidad no se prodiguen más a lo largo del resto del juego. Sí, hay más zombies que en el título original, pero sigue habiendo un buen montón de habitaciones vacías y pasillos desiertos. Si hubiera dependido de nosotros, hubiéramos

> **Si hubiera dependido de nosotros, hubiéramos atiborrado las estancias de hordas de zombies y de munición por doquier. Por desgracia, no pudo ser**





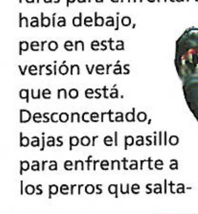
Unos espacios cerrados y unos zombies no son una buena combinación.



De nuevo Jill debe enfrentarse al acertijo del libro vacío.



Los cazadores son más rápidos y brutos en esta ocasión.





Los dos trajes son nuevos, pero sólo los más incondicionales se comprarían el juego por esta razón.



Pon los productos químicos en la fuente pero ¿dónde están?



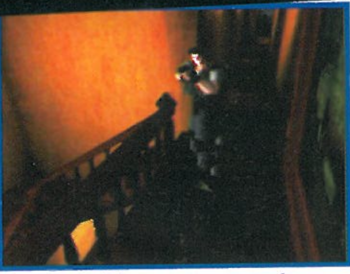
Derrotar a Tyrant precisa la misma táctica pero ahora es más complicado.

¡Con un cigarrillo!

Hablemos de la nueva intro. Lo primero que hay que destacar es que vuelve a ser en color (los censores la cambiaron por una versión en blanco y negro, que creían menos desagradable) y ahora ofrece todo el *gore* del juego *Bio Hazard* original (como en Japón). Cadáveres pálidos sustituyen los recortes de periódico de la versión española. Hay mucha más sangre, e incluso una escena en la que a un pobre tipo le arrancan un trozo de su cuerpo antes de morir. Una entrada de tres segundos a través de la puerta principal de animación se acompaña con una tenebrosa voz que explica lo que ha pasado con tus camaradas y, por último, y lo más sorprendente, Chris Redfield lleva un cigarrillo durante la introducción.



Al cambiar la disposición de los objetos debes jugar en un sentido diferente del que utilizaste en el juego original.



Los zombies, a veces, son más rápidos que en el original.





Dos tiros en la espalda para acabar con ellos.





Los modos Estándar y Entrenamiento son iguales...



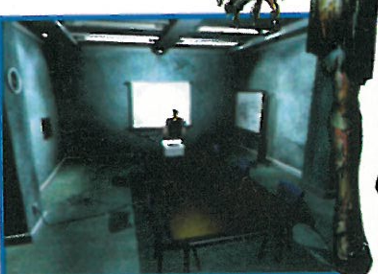
... pero la cosa cambia en el modo Avanzado.

las estancias de hordas de zombies, hubiéramos colocado arañas, serpientes y perros por todas partes cartuchos con munición en cada rincón. Pero por desgracia no pudo ser. Quizá Capcom pretendía mantener el suspense y el ritmo del juego original (los momentos de tranquilidad te imbuían de una falsa sensación de seguridad justo antes de un ataque zombie relámpago), pero si has jugado al original o al modo Estandar antes de intentar el Avanzado ya sabes con seguridad lo que va a pasar.Tampoco hay monstruos nuevos, algo que habría que reprochar a Capcom. Como mínimo podría haber incluido uno, ¿no? Pues no.

Quizá *Director's Cut* se salve por los objetos que están esparcidos por todo el nivel. Ahora, ni las llaves, ni las gemas, ni los emblemas, ni ningún otro componente vital se encuentra donde tú esperas que esté. Tendrás que dejar a un lado la ruta de siempre y prepararte para la confusión absoluta. ¿Adónde han ido los químicos mata-plantas? ¿Qué hace ahí la Pitón Colt? y, lo que es más extraño, ¿por qué el blasón de la Luna está en dos mitades? Todo se ha hecho para que el juego sea lo más diferente posible y en este caso han dado en el clavo. Incluso si conocías el original como la palma de tu mano, deberás acostumbrarte a seguir un nuevo orden ya que los blasones y las llaves más importantes sólo están a tu disposición fuera del circuito habitual. ¿Crees que la llave de la mansión final está tras el exterminador de plantas 42? Prepárate para una sorpresa.

El modo Avanzado es mucho más difícil debido también a que tú eres mucho más débil. Un solo ataque de un zombie hará que tu energía pase del máximo a un simple soplo de vida. Como no te recuperes antes de recibir otro ataque ya te puedes despedir. Creemos que ni siquiera a los maestros de *Resident Evil* les resultará fácil.

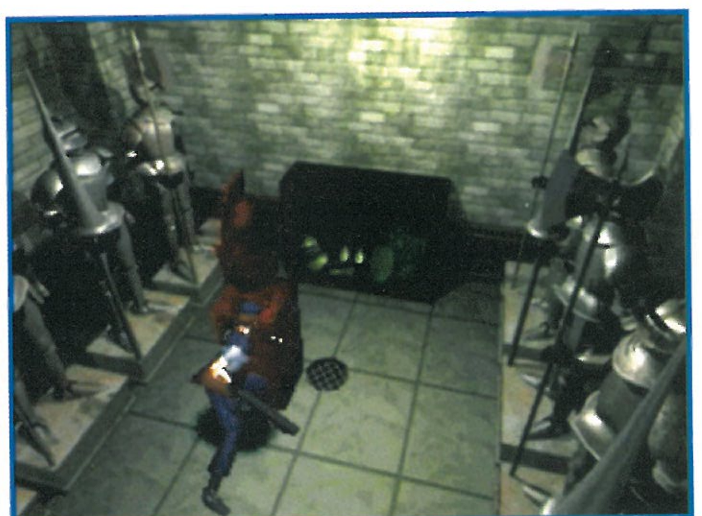
En resumidas cuentas, tenemos un gran juego que no es tan diferente del original como nos gustaría. Pero no te olvides de la otra parte del pack, la demo jugable de *Resident Evil 2*. Pasa la página y verás lo que te espera...



¿Dónde están los discos MO y los libros de *Doom*? Ya lo verás.



A Jill todavía le gusta tocar una sonata en el piano.

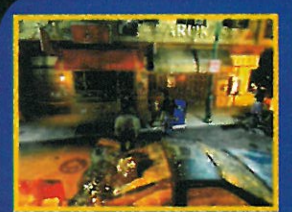


Se trata de desplazar esas estatuas para no ser gaseado; el cambio está en la recompensa.



¡No dispares!

Nada más comenzar la demo te encontrarás en este terrorífico escenario con el guardián súper preocupado de una tienda de armas que está un poco perturbado ante los zombies que tiene por vecinos...



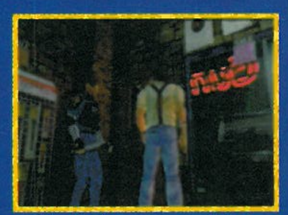
Una calle repleta de zombies. Busca un escondite.



¡La tienda de armas! Uf, qué alivio.



¡Eh, grandullón, que yo no soy un zombi!



Yo de ti no me pondría tan cerca de la ventana...



No digas que no te avisé. Hasta luego.

Resident Evil 2 Demo



Al ser una demo tan corta, el punto para guardar el juego que hay en la comisaría está desactivado.

Aquí tienes la verdadera razón por la cual mucha gente se peleará por hacerse con *Director's Cut*. El segundo disco del pack contiene una muestra de lo que será *Resident Evil 2*, y en estas dos páginas te vamos a poner un poco al corriente. En líneas generales, se trata de un aperitivo previo a *Resident Evil 2*, una pequeña parte del juego que, en apenas treinta minutos, se puede completar.

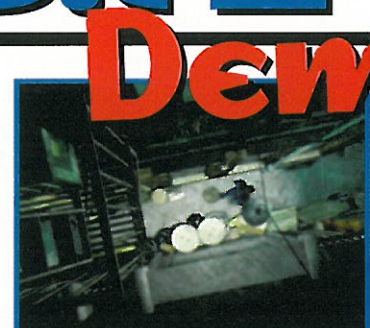
Sólo puedes elegir un personaje, el policía novato Leon Walker. No hay introducción, ni opciones de modo. Pulsas Start y al momento apareces en una escena callejera: la ciudad de Racoon es un caos, las llamas acaban con lo poco que queda de los edificios y los coches destrozados ocupan las calles.



Fíjate en los detalles. Mira el fuego. Y a ese zombi. Magnífico.

Pero lo peor de todo son los escurridizos y nuevos zombies que se cruzan en tu camino. Hay miles de ellos. Bueno, como mínimo hay seis. *Resident 2* es capaz lanzar todo su poder contra ti de una sola vez desde la primera escena, y no se avergüenza de hacerlo.

Al principio, sorprende ver a los nuevos zombies (estamos acostumbrados a esos seres que caminan arrastrándose y visten unos trajes hechos trizas), pero hay que recordar que se trata de un juego totalmente nuevo. Los fondos no presentan una mayor resolución que en



Los ángulos de *Resident 2* son tan buenos como en el juego original.

el título original, pero sí contienen más detalles, objetos y animación (como por ejemplo, los efectos de las llamas), y dan la impresión de ser «más tridimensionales». Los personajes parecen encontrarse *entre* el mobiliario de los escenarios, y no simplemente *en* ellos, como sucedía antes. Los propios personajes poligonales están mucho más trabajados y, por ejemplo, Leon presenta un diseño mucho más detallado que Chris, del juego original. En todo momento podrás disfrutar de la enorme variedad de tallas, pesos, y originalidad en el vestir de los

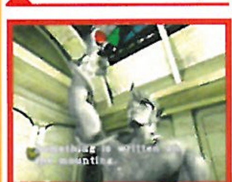


Enigma

Hay un solo enigma en toda la demo, y resulta bastante familiar.



El final de la línea y tres estatuas fantasmales. ¿Y ahora, qué?



Son las instrucciones para resolver el enigma. Vamos a leerlas.



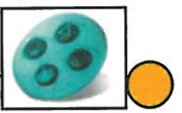
Me temo que no se trata de cambiar las estatuas de lugar.

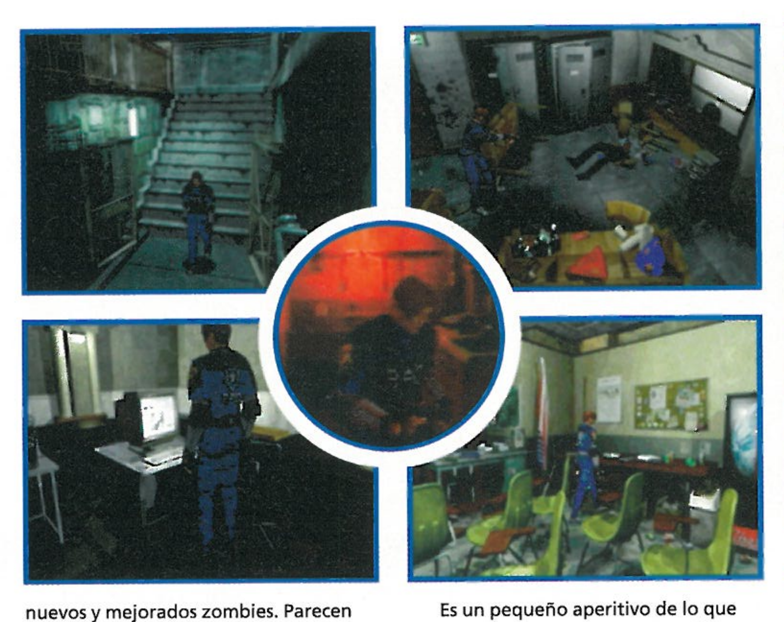


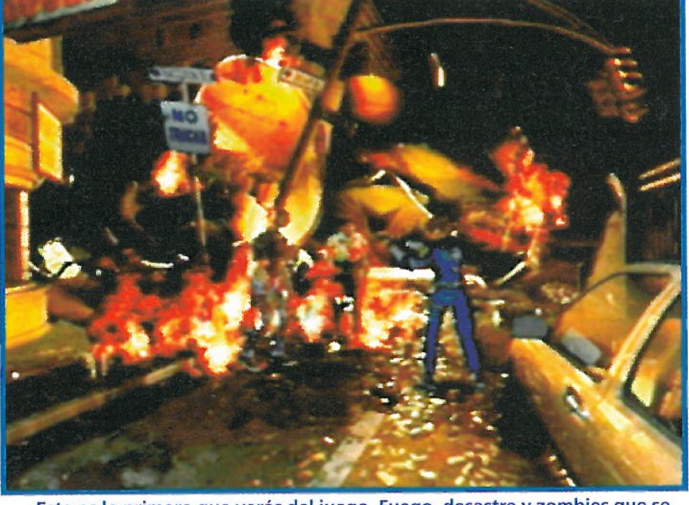
En esta escena callejera hay tantos zombies que no podrás matarlos a todos con la munición que te queda. Dispara a unos cuantos para salir corriendo.

No malgastes munición con este grupillo. La valla los mantendrá a raya.









Esto es lo primero que verás del juego. Fuego, desastre y zombies que se acercan. Desde aquí se ve mejor.

nuevos y mejorados zombies. Parecen recién salidos del vídeo de Michael Jackson. Son terroríficos.

Para poder enfrentarse a esta cantidad ingente de zombies (que a menudo aparece desde todas partes a la vez) se ha incorporado un nuevo sistema para apuntar con el arma. A veces, la pistola parece como si apuntara de forma automática y, con un ligero vaivén a izquierda y derecha durante las batallas, Leon puede ir de un asaltante a otro sin perder ni un momento; una gran ayuda. Otra característica novedosa es la forma en que Leon gira su cabeza para mirar a los atacantes. Le otorga un aspecto mucho más realista, y la forma que tiene de mirar con recelo a un zombi antes de enviarlo al otro barrio es realmente brillante.

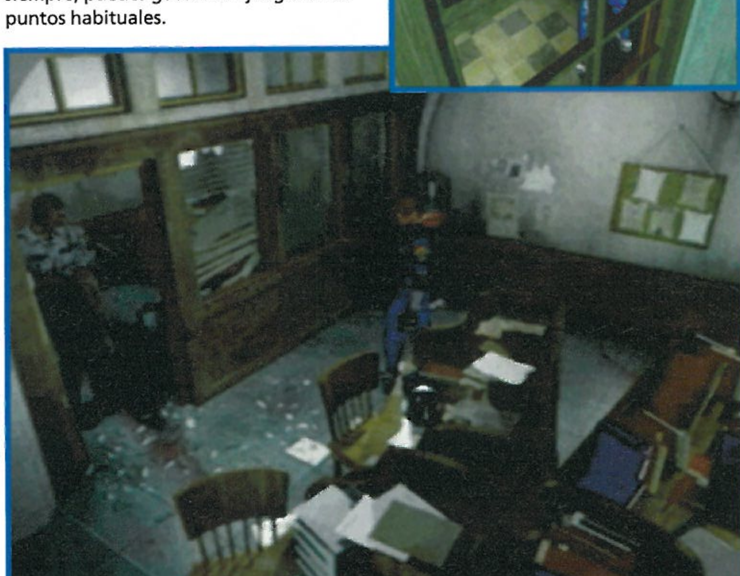
Por lo que se refiere a la trama, no queremos desvelar muchas cosas todavía, pero todo sigue las directrices típicas de *Resident Evil*. Resulta fácil distinguir los objetos entre el escenario prerrenderizado y el típico «llaves que abren puertas» sigue en su lugar. Como siempre, puedes guardar el juego en los puntos habituales.

Es un pequeño aperitivo de lo que sin duda será un gran juego. *Resident Evil 2* será lo que todos esperamos que sea. Lástima que esta demo sea tan corta. Al cabo de media hora se acabó, y uno se queda deseando ver más, que al fin y al cabo es de lo que se trata.

No hay duda de que el pack de *Director's Cut* es un trabajo sólido pero ¿deberías comprarlo si ya tienes el original? Entendemos que muchos fans de *Resident Evil* no podrán resistir la tentación de hacerse con él a pesar de lo que nosotros digamos (se conformarán con ver la demo de *Resident 2* y las diferencias que hay con el original), pero estás avisado: no hay tantas diferencias como parece. Esperemos como mínimo que el precio no sea muy elevado. Sin embargo, hay algo que es incuestionable. Si eres lo bastante afortunado como para no haber probado todavía la sensación que produce *Resident Evil* y te enfrentas a *Director's Cut* con la mente pura y limpia puedes descubrir el juego de tu vida. Dedícate a probar el juego estándar con Jill y Chris, olvídate de la opción de entrenamiento y decídete luego por el modo Avanzado. Resulta difícil encontrar una jugabilidad mejor y más duradera que ésta. Es una obra maestra.



Todavía hay algunos problemas con la cámara. Por ejemplo, aquí no sabemos a quién dispara Leon. ¡NO PODEMOS VERLO!



Fíjate en el detalle de esta habitación. Hay restos de papel por todas partes, pero Leon camina por detrás gracias a la tridimensionalidad.

Puntuación

Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

Una compra obligada si no tienes el *Resident Evil* original, y un pack estupendo para los fans incondicionales. De gran jugabilidad y gráficos sensacionales. Material de primera.

Power

9

Valoración

¿Quién es esa chica?



En los últimos segundos de la demo (que se producen justo después de encontrar una nueva llave) verás que hay un atacante misterioso que te dispara. Es una chica. La cámara se desliza hacia arriba para mostrar un antebrazo desnudo, una pistola, una boca y una nariz antes de que la imagen se vuelva un fundido en negro.

¿Quién es esta chica? ¿Se trata de Clair, la sustituta de la motera Elza y, por lo tanto, el segundo personaje jugable? ¿Es una mala más? Tendremos que esperar hasta que el juego esté acabado para saberlo.

El personaje Elza ha dejado paso a otra chica, Clair.



¿Clair es esta chica o se trata de una zombi más?





Luchar no es tan serio. En esta imagen puedes ver que no te engañamos.

Fondos prerrenderizados, personajes poligonales en tiempo real y secuencias de vídeo animado.

De: Sony

Disponible: Sí

8.990 pesetas

1 Jugador

Tartjeta de memoria compatible

Final Fantasy VII



F*inal Fantasy VII*? ¿Me he perdido algo? ¿Dónde están los otros seis? Alguien tenía que hacer pública esta duda metafísica que amenaza nuestra integridad mental. Para aquéllos que no lo sepan, Sony ha puesto a la venta, en tres fantásticos CD, lo último que ha producido dentro de una serie de rol japonesa de lo más enigmática. Empezó con Nintendo, posteriormente pasó a SuperNintendo y ha acabado como el título más ambicioso de los que se han publicado para PlayStation hasta el momento.

Los personajes ponen toda la carne en el asador.



Un gato genéticamente alterado ahuyenta al monstruo de la playa.

Análisis de una batalla

Bienvenidos al curso de introducción a *Final Fantasy*. Te vamos a enseñar los pasos típicos de una batalla. Toma apuntes y estudia. Puede haber un examen sorpresa en cualquier momento...



1 Puede haber batallas en cualquier momento y a menudo (aunque no tan a menudo como en la versión japonesa que son aproximadamente cada medio minuto). No ignores la importancia de las luchas en *Final Fantasy VII*. Es una parte fundamental del juego, no son un obstáculo.

Nota 1

El único lugar en el que estás a salvo de un ataque es un pueblo o ciudad (si hay tiendas u hoteles en los que puedes relajarte). En cualquier otro sitio encontrarás luchas. Como medida de precaución, asegúrate de llevar siempre un par de pociones reconstituyentes por si acaso.

2 Los enemigos suelen tener un punto débil. Puede ser bastante tonto (como, por ejemplo, hielo para un dragón) o muy sofisticado (atacar a un zombie con vida, ya que está muerto).

Nota 2

Puedes intentar huir, pero esconderte en una batalla es pan para hoy y hambre para mañana. Hazlo sólo si estás muy apurado. Cuando luchas mejoran todas las características de tu personaje. Habrá veces en las que no podrás evitar una batalla y entonces el más débil es el que pierde.






Incluso los personajes de *Final Fantasy VII* tienen que descansar.


FFVII echa el resto con los gráficos en sus magníficas batallas.





Es difícil no utilizar el término «película interactiva» para describir *Final Fantasy VII*, pero las cosas son lo que son: unas historias alucinantes en las que eres el protagonista. A lo largo de todo el juego te conviertes en un aventurero y luchas contra montones de monstruos a través de un sistema que es una especie de menú. En las anteriores ediciones de *Final Fantasy,* la historia se desarrollaba en un nivel con pequeños *sprites* pixelados y se mantenía siempre a una distancia fija, sin embargo, en *Final Fantasy VII* todo parece una película de verdad.

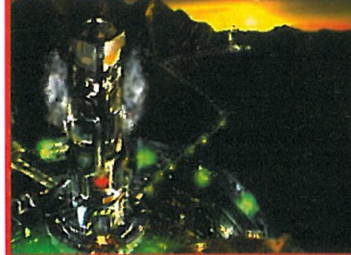
El montaje, los primeros planos, las panorámicas... todo aparece aquí completado con los actores poligonales en 3-D con sombreados *Gouraud*. Es una grata sorpresa ver que estos pequeños personajes pueden actuar. No es que tengan un repertorio de diez o incluso de veinte movimientos distintos. ¡Es que están vivos! Ríen, lloran, se mueven enfadados... y todo ello rodeado de unos fondos creados a través de una Interfaz Común de Entrada o CGI (*Common Gateway Interface*) que dejan a otros fantásticos juegos casi en ridículo.

Sorpresa número dos. El escenario no es tan monótono y simple como se puede suponer después de ver las imágenes que os mostramos aquí. Puedes explorarlos, ir por ahí, pasearte, subir, bajar... como si fuese un decorado real en 3-D, con humo saliendo de las chimeneas y rayos de luz que asoman tras las puertas entreabiertas. *Final Fantasy VII* ya se ha ganado tu corazón y, ¡sólo acaba de empezar! Ahora nos enfrentamos al eterno problema de las películas interactivas y los juegos de rol. Es difícil que todos los fondos estén bien coordinados y no haya desfases entre ellos. Tranquilos. También hay que destacar que —por si acaso la jugabilidad de la trama principal fuese escasa— hay montones y montones de subjuegos. Nada es sencillo,

Números, números

Aunque está bien disimulado, no hay escapatoria al hecho de que hay montones de números en *Final Fantasy VII*. Salen de la cabeza de tu personaje en cuanto le golpean un poco fuerte y controlan cada pequeña parte de sus destinos poligonales. Puedes pasar más tiempo del que se puede contar examinándolos en un esfuerzo por maximizar el potencial de tus aventureros. No te preocupes. No se lo diremos a nadie. Sé honesto.




Éste eres tú. Ese ser pequeñajo que anda por ahí perdido.



3 Aprender a navegar rápidamente por los menús es una de las mejores cosas que puedes hacer para asegurarte los triunfos en las batallas. Tienes que ser capaz de reaccionar instantáneamente delante de cualquier movimiento de tu adversario.

Nota 3

La velocidad es lo mejor. Aunque cambies las preferencias del juego para facilitarte las cosas un poco, lo mejor para aprender a luchar es poner el Tiempo Activo de Batalla (TAB) al máximo. Esto le da a tus adversarios la habilidad de golpear cuando les apetece. De esta manera, las peleas son más rápidas y emocionantes.



4 Si quieres aparentar, los buenos golpes llenarán tu barra «*Limit Break*». Cuando está brillante, puedes hacer un movimiento especial que dejará a las señoritas boquiabiertas e impresionará a tus enemigos.

Nota 4

Sé sabio a la hora de escoger. Luchar no sólo es golpear al contrario lo más fuerte que puedas. Ya sabes aquello de «más vale maña que fuerza». En algunos casos tu contrincante sólo querrá obtener algunos puntos para llenarse de fuerza. Recuerda que no puedes atacar de nuevo hasta que no esté llena tu barra.

5 Cuando ya has ganado un enfrentamiento, encontrarás algo que será el botín de la batalla. Tómalo.

Nota 5

Mira, toma todo lo que tengas a tu alcance o lo que se te ofrezca. ¿Está claro?

Incluso los escenarios por los que sólo pasas una vez están más cuidados que muchos juegos en su totalidad.

Los enemigos pueden ser desde espantosos a surrealistas.

todo tiene un porqué y además es difícil conseguirlo. Igual puede ser un minijuego de estrategia o un test de reflejos. Los diseñadores de *Final Fantasy VII* no han dejado pasar ninguna oportunidad para complicar la historia y sorprender al jugador en cada paso que den.

A pesar de todo, hay un aspecto de *Final Fantasy VII* que crea controversia: la escalofriante batalla. Garantizamos que asustará hasta a los más intrépidos. Hay que tener en cuenta que saber escoger las batallas del menú es una parte muy importante de *Final Fantasy VII* y llegar a dominar la técnica es un poco complicado. Las batallas en *Final Fantasy VII* están tan bien diseñadas que nada te importará y además te parecerá inconcebible que toda tu atención se concentre en muñequitos de números. Si estás empezando, el juego te resultará rápido. Necesitarás toda la destreza del mundo para ir por los menús, atacar, defender —todo al mismo tiempo— y no sentirte mareado por los estupendos movimientos de una cámara que se pasea por el escenario de la batalla en 3-D como Pedro por su casa. También tienes que pensar en tus pies, en lo que pasa debajo. A medida que avanza el juego parece que nunca van a faltar nuevos y fantásticos enemigos combinados con los complejos ataques y defensas que hacen del juego lo que es. Moraleja: tienes que estar muy alerta si quieres llegar a buen puerto con *Final*

Sigue a ese pajarillo

¿Alguna vez te has quedado atontado observando pajarillos volar? Bien, el pájaro de *Final Fantasy VII* es Chocobo. No te aburrirá demasiado con sus dos letras del abecedario por día, pero te sacará de más de un apuro a la hora de correr campo a través.

> *Final Fantasy VII* es una experiencia casi épica en todos los sentidos de la palabra y la clase de juego que inspira a los verdaderos jugadores a pasarse la noche en vela. Cuando piensas que ha puesto tu PlayStation al límite, sonríes y juegas un poco más



Incluso cuando tu personaje parece estar pasándoselo bien en un gran centro de recreo, hay cosas truculentas a su alrededor.



El descubrimiento de esta masacre cambia el curso del juego. Cada personaje que te encuentras, tiene una versión diferente de los hechos.



Mira esta imagen, parece que saltemos en el tiempo.

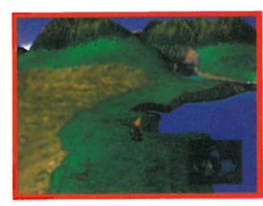


Fíjate en cómo la alta tecnología ataca a los monstruos.

Fantasy VII. Pero no todo van a ser flores. También hay algunos aspectos un poco decepcionantes en el juego. Por ejemplo, el sonido. La música y los efectos de *Final Fantasy VII* no salen del CD; salen del chip de sonido de la PlayStation y, aunque en Japón ha salido a la venta el CD con la música del juego, ésta tiene un estilo un poco a lo SuperNintendo y es ligeramente repetitiva en algunas ocasiones. Otro aspecto controvertido es el lenguaje. Un poco duro en algunas ocasiones, se llevaría mejor con algo más del estilo de *Mortal Kombat* antes que con los educados y exquisitos personajes japoneses.

Final Fantasy VII es una experiencia casi épica en todos los sentidos de la palabra y la clase de juego que inspira a los verdaderos jugadores a pasarse la noche en vela. Cuando piensas que ha puesto tu PlayStation al límite, te dan ganas de sonreír y juegas un poco más. Lo peor de todo es que vas a tener que pasarte horas y horas antes de que puedas dominarlo ligeramente. Sólo llegando a los niveles de concentración que alcanzan los monjes budistas podrás sacarle todo el juego.

El invierno ya está aquí. ¿Puedes imaginar un





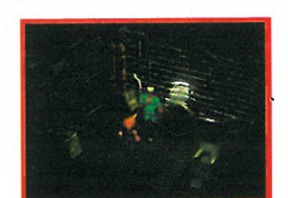
El gordo Chocobo ha nacido para la comedia.



A veces es difícil localizar las salidas de una escena.

Los extravagantes efectos de *FFVII* nos vuelven locos.

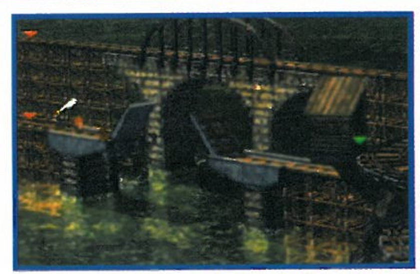
Cloud es el personaje principal de *FFVII* y uno de los que tú controlas.



Los escenarios están llenos de detalles.

Las salidas están tu izquierda y derecha

Squaresoft nos ha pillado por sorpresa y ha mejorado la versión occidental de *Final Fantasy VII*. Es decir, ¡nuestra versión es mejor que la original! O por lo menos, más de nuestro gusto. Hay grandes innovaciones, como, por ejemplo, nuevos enemigos y menos de esas batallitas potencialmente aburridas.



Estas señales muestran por dónde se entra y por dónde se sale.



Es bastante obvio que también puedes intentar ver a tu enemigo.



Con el hielo mágico dejarás helados a tus enemigos.





Mira cómo eliminas a tus adversarios. ¡Vaya súper ataque!

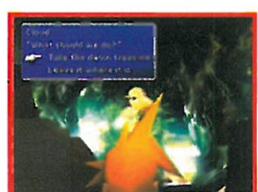
FFVII es un gran aficionado a incluir minijuegos por todas partes.

Los problemas de la materia

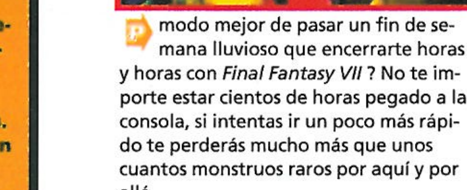
Según nos indica la trama de *FFVII*, Materia es la forma cristalina y sólida que adopta la misteriosa energía Makoh que los malos adoran utilizar. Los diferentes aspectos de la Materia tienen diversas utilidades —fuerza extra, lanzamientos mágicos, la habilidad de reclutar monstruos para que te ayuden en tus batallas, etc.— que además puedes utilizar cargándolos en las armas de tus personajes. Puedes pensar que es un poco tonto, pero las cosas se complican bastante cuando la utilizas demasiado y por el hecho de que las esferas ganan energía cada vez que la usas. Por lo tanto, ¡ojo con la Materia!







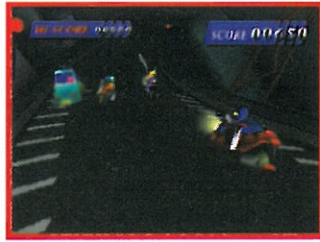
¿Te atreves a herir a estos inocentes pollitos? No creo que le guste a nadie.



modo mejor de pasar un fin de semana lluvioso que encerrarte horas y horas con *Final Fantasy VII* ? No te importe estar cientos de horas pegado a la consola, si intentas ir un poco más rápido te perderás mucho más que unos cuantos monstruos raros por aquí y por allá.

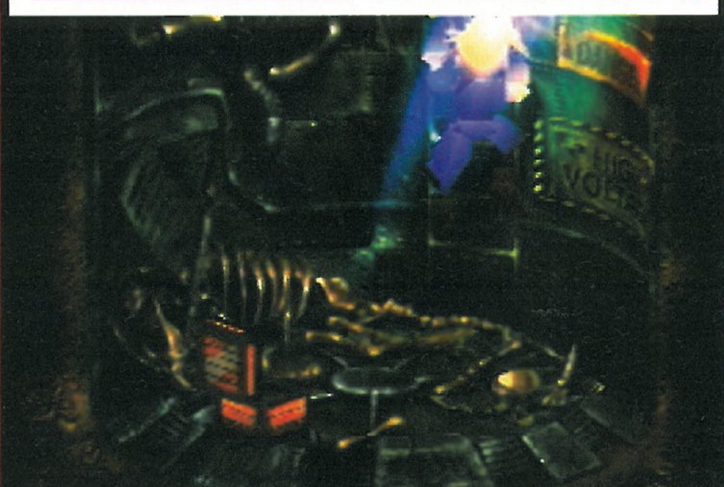
A pesar de la mala fama que tenían las batallas en los juegos de rol, piénsalo detenidamente y confiesa que las luchas de *Final Fantasy VII* son una parte indispensable del juego, que tomarán gran parte de tu tiempo y que harán que te despistes de objetivos mayores.

Cuando consigas centrarte disfrutarás del que, sin dudarlo un momento, es uno de los mejores juegos que se han creado nunca. Sean o no para PlayStation.











Algunas veces parece que los escenarios sólo existen para dar a los diseñadores la oportunidad de trabajar más y de lucirse.



ESPECIAL TRUCOS



¡YA A LA VENTA!

Carne de cañón

Por supuesto, disparas a la gente hasta que acaban todos muertos. Y éstos son los pobres objetivos. Los hay de todo tipo, formas y tallas, y exhiben una fascinante variedad de movimientos y comportamientos. Síguenos y echa un vistazo a estas exóticas criaturas en su hábitat natural.



En un juego de pistola siempre encontrarás esta clase de personaje.



Los colores son importantes. Dispara siempre primero a los rojos, son expertos tiradores.



Se esconde detrás de un escudo de acero, pero el muy insensato siempre saca la cabeza.



A los chicos de verde le gusta salir y sembrar el terreno. ¡De tiros!

De: Sony/Namco
Disponible: Sí
12.900 pesetas





Time Crisis



Time Crisis no pierde el tiempo en tonterías. Aquí tienes una pistola. Aquí tienes un tipo malo. Utiliza la una para eliminar al otro. Es la versión más reciente y más avanzada del antiguo formato de pistola: el viejo campo de tiro llevado a extremos espectaculares. *Virtua Cop* fue el primero en utilizar figuras poligonales y *VC2* es un juego superior en distintos aspectos, pero *Time Crisis* está llamado a ser el más preciso y divertido gracias a tus habilidades de tiro, es decir, a la segunda mitad del paquete: la Gun-Con 45.

A través de una diabólica amalgama de ojitos electrónicos, los cables de entrada SCART y la magia de la alta tecnología, Namco afirma que ha creado la pistola más precisa que haya existido jamás. La cuestión es que han arrancado la tecnología de hardware de su máquina arcade y le han insertado el software. El resultado es una pistola que, realmente, es capaz de tomar toda la información de salida de vídeo como referencia, y un juego al que no puedes culpar de tus fallos. Por lo tanto, ya que el sistema acaba con el típico efecto «a la deriva» de que acostumbran a adolecer los juegos de pistola, parece que, más que nada, este juego consigue ser lo que tiene que ser. Es un buen trabajo, pero colmar a Namco de elogios porque su pistola dispara en línea recta sería como felicitar a Nissan porque sus coches funcionan. No nos la dan gratis, ¿recuerdas?

Vamos a dejar de ser tan comedidos y a empezar a hablar de los defectos. Faltan muchos de los pequeños detalles que elevaron la jugabilidad de *Virtua*

Súper truco

Escoge la primera misión y entra rápidamente en el menú de opciones. Deberías poder ver la palabra FÁCIL. Ahora tendrás cinco vidas y tiempo extra para completar las misiones.

La G-Con 45

Nadie podría reprocharte que te lo pienses dos veces antes de desprenderte de las 12.900 cucas que te cuesta el juego y la súper precisa pistola de Namco, especialmente cuando puedes descartar cualquier posibilidad de jugar a *Die Harder* con ella. (de momento, no hay otros juegos compatibles con la Gun-Con). Sin embargo, parece ser que las cosas van a cambiar con la llegada de *Point Blank*, de Namco, (también conocido como *Gun Bullet*) y, más esperanzador aún, con la aparición de *Juez Dredd*, de Gremlin. Esto demuestra que otras compañías pueden utilizar la Gun-Con. Esperemos que muchos otros fabricantes sigan este ejemplo tan sensato.

En cuanto a compatibilidad con los nuevos modelos de la PlayStation (tienes que enchufar la pistola a la salida de vídeo que las nuevas máquinas no llevan), Sony ofrece el adaptador SCH-1160 junto a la pistola y el juego. Buena jugada.



Juez Dredd: ¿EL primer juego compatible con la Gun-Con 45?

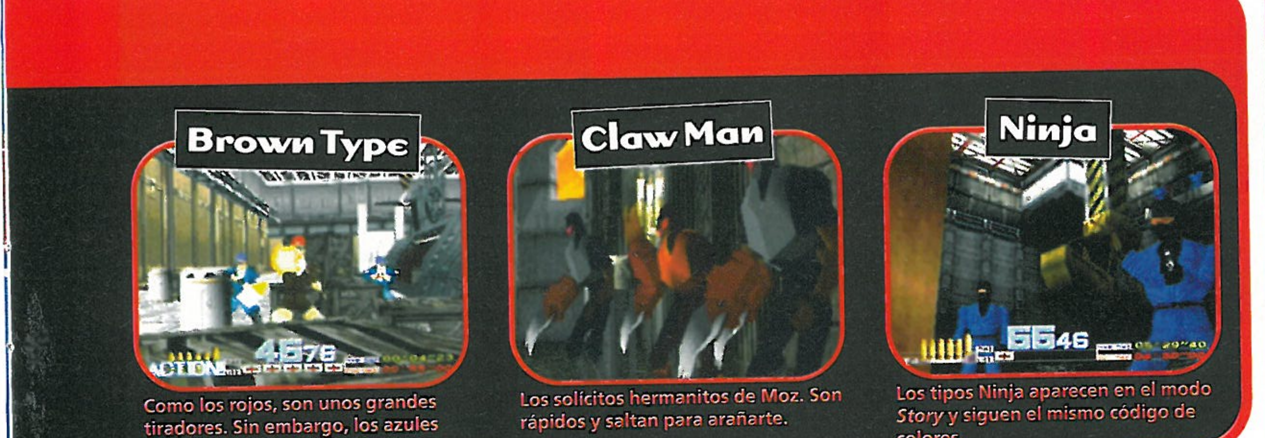


Gun Bullet es un trabajo de perfeccionista de Namco.

Los personajes

- **Verdadero nombre desconocido.**
- **Controla a las familias del crimen organizado de Sercia.**
- **Aunque es un aliado de Sherudo, los Servicios de Inteligencia sospechan que también está metido en otros asuntos...**
- **Extremadamente peligroso.**





Como los rojos, son unos grandes tiradores. Sin embargo, los azules no han nacido para disparar

Los solícitos hermanitos de Moz. Son rápidos y saltan para arañarte.

Los tipos Ninja aparecen en el modo *Story* y siguen el mismo código de colores.





Te quedan menos de diez segundos y tienes que librarte de tres malos.



En este hotel, el servicio deja mucho que desear. Pregunta por el director.



Si le disparas a la caja de dinamita de enfrente del montacargas, ésta borrará a todos los guardaespaldas del mapa.



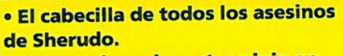
Cop 2 convirtiéndolo en un juego con el que valía la pena volver a jugar. ¿Será posible que los chicos de Namco sean demasiado orgullosos para imitar el sistema de bonificación de tiro de *Virtua Cop 2*? ¿Por qué no han incluido unas cuantas armas para animar un poco el ambiente? Somos demasiado buenos para rebajarnos a un montón de ametralladoras y bazocas ¿no?

Time Crisis supone una pequeña decepción. Una conversión perfecta del arcade hubiera sido pedir demasiado, y estamos preparados para aceptar la extraña economía gráfica, pero es que *Time Crisis* ni siquiera alcanza el nivel de muchos de los títulos ya existentes para PlayStation. Los fondos son poligonales. Parece como si no se enterasen de los festivales de fuego que se arman en (o alrededor) de ellos. Puedes romper a tiros los cristales y alguna que otra lámpara que cuelga del techo, pero, a excepción de las extrañas cajas de explosivos, el resto del paisaje parece a prueba de bala. Compara esto con los lugares de la sección *Die Harder* del gran *Die Hard Trilogy*, donde literalmente todo es susceptible de ser destrozado, tanto si es importante como si no.

En cuanto a los aspectos positivos, tus objetivos principales se parecen y se comportan de forma parecida a sus homólogos de la máquina recreativa. Saltan de su escondrijo con un entusiasmo admirable, reaccionan estupendamente según en qué parte del cuerpo les has dado y, por lo general, realizan un buen trabajo en su papel de objetivos agresivos, al igual que tú, gracias a la innovación más importante del juego.

En vez de quedarte ahí de pie mientras los malos disparan sobre ti a discreción, ahora puedes ponerte a cu-





Los personajes

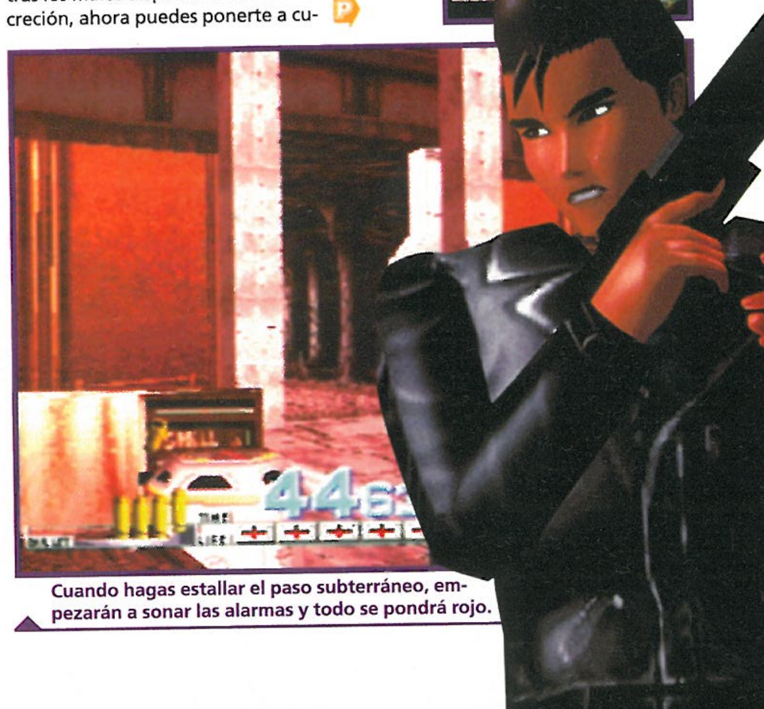
- El cabecilla de todos los asesinos de Sherudo.
- Entrenado en las artes ninja en Yokahama, ha asesinado a 43 hombres para Sherudo Garo.
- Extremadamente peligroso.



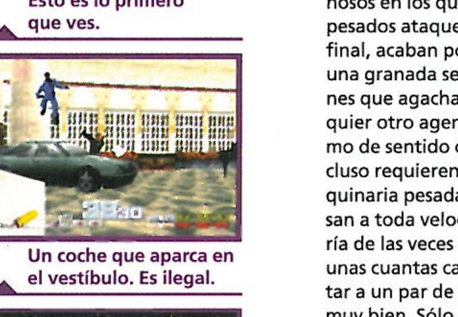
Los personajes

- Ex-dictador de Sercia. Expulsado recientemente por un golpe de estado.
- Pretende volver a obtener todo el poder a cambio de la vida de Rachel McPherson.
- Le encantan los cuchillos y sabe utilizarlos.
- Clínicamente enfermo. Extremadamente peligroso.





Cuando hagas estallar el paso subterráneo, empezarán a sonar las alarmas y todo se pondrá rojo.



Las secuencias no son prerrenderizadas. Una verdadera lástima.



Ahí va la caja de dinamita. Éste es el final del nivel uno. Y aquí tienes tu puntuación.



En vez de aplastarte con su APC, estos guardias pretenden esconderse tras él.



Esto es lo primero que ves.



Un coche que aparca en el vestíbulo. Es ilegal.



El garaje de APC. Es una parte difícil.



Cuanto más se acercan, más fácil es matarlos.

Más allá del vestíbulo, aparece la fábrica.

bierto durante el tiroteo. De hecho, tienes que hacerlo, porque el juego también ofrece la tradicional acción tipo «dispara-fuera-de-la-pantalla». Además, cada vez que te cubres detrás o debajo de algo, recargas tu munición. Una de las mejores ventajas de este sistema es que acaba con esos momentos tan penosos en los que tienes que responder a pesados ataques de proyectiles que, al final, acaban por matarte. Si ves que una granada se dirige hacia ti, sólo tienes que agacharte, como haría cualquier otro agente secreto con un mínimo de sentido común. Ciertos niveles incluso requieren que te alejes de la maquinaria pesada y de los coches que pasan a toda velocidad. Aunque la mayoría de las veces es sólo cuestión de hacer unas cuantas carrerillas aquí y allá y matar a un par de malos cada vez, funciona muy bien. Sólo esta característica supera esa sensación de inutilidad sin sentido que a veces convierte los juegos de pistola en experiencias penosas.

Tan sólo añadiendo una simple acción, Namco ha conseguido que el juego disfrute de una sensación de interactividad diez veces mayor a la de sus semejantes.

Aunque no te equivoques al pensar que puedes jugar con estrategia. Para contrarrestar tu gran habilidad para agacharte y ponerte a cubierto, hay una serie de límites de tiempo muy rigurosos, similares a los de los juegos de carreras. Si fracasas en completar alguna de las secciones del nivel a tiempo de matar a todos tus contrincantes, has perdido. Puede convertirse en algo realmente difícil. Obviamente, recibir un par o tres de disparos en la cabeza produce un efecto más que parecido, así que a menudo te sientes caminando (no, corriendo) en la cuerda floja: protección/velocidad, ésa es la cuestión. Es arriesgado y emocionante. Justo lo que más nos gusta.

Namco no se ha limitado simplemente a convertir el juego arcade a PlayStation. Siguiendo con la misma tendencia que empezaron con *Rage Racer*, han añadido elementos exclusivos para la nueva versión PlayStation a fin de entretenerte durante más tiempo y justificar el exorbitante precio de 12.900 pesetas.

Ahora puedes disfrutar de un juego completamente nuevo con el modo Story. Éste te sitúa en una fábrica secreta de armas camuflada dentro de







Ábrete paso a tiros, pero cuidado con las ventanas.



Llegarás hasta el enemigo de la etapa del hotel.

Los personajes

- Ex-campeón de Savate, manipulado genéticamente por los científicos de Sherudo a fin de incrementar su destreza y capacidad de reacción.
- Conocido por el empleo de un *boomerang* con carga energética que el mismo ha inventado.
- Extremadamente peligroso.



Los personajes

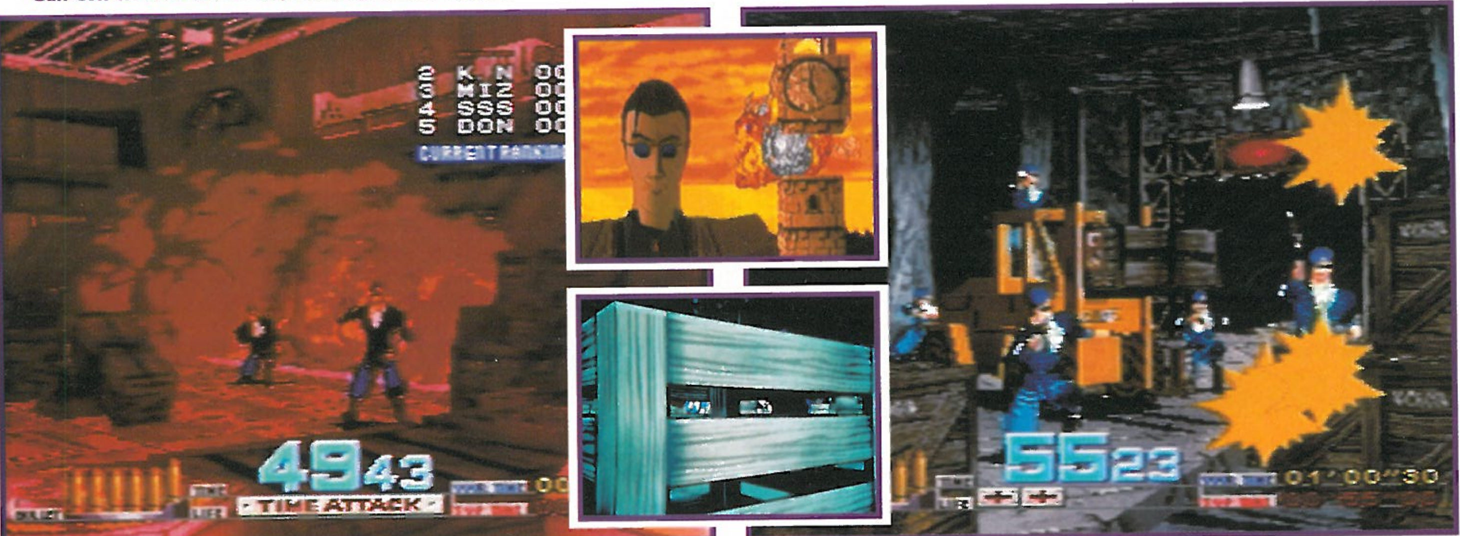
- Verdadera identidad desconocida.
- Propietaria del «Chateau du Luc», un hotel que en realidad sirve de tapadera para una planta de fabricación de armamento.
- Hay que rescatarla.
- Líder de la organización criminal KANTARIS.
- Extremadamente peligrosa.





Los guardias más alejados ponen a prueba, a menudo, la precisión de tu Gun-Con 45. Si están ocultos, todavía es más necesaria.

Dispara a cualquier tipo malo en la cabeza y un sólo tiro será suficiente para enviarlo al otro barrio.

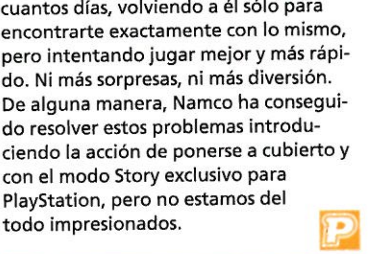


un hotel de cinco estrellas. Emprendes tu camino desde el patio, atravesando la puerta principal y el vestíbulo hasta los ascensores. Lo interesante es que, dependiendo de la velocidad con que consigas acabar cada una de las «fases», el juego se ramifica en diferentes caminos a emprender. Por ejemplo, puede ser que avances hasta el enemigo final sólo para contemplar cómo tu objetivo principal, la coquetona Kantaris, se escapa. Lo que, claro está, significa que tienes que volver a empezar. Por suerte, la próxima vez descubrirás una ruta distinta y, por fin, conseguirás echarle el guante. En la opción *Time* tienes que completar el nivel. Para ello dispones de un número ilimitado de vidas. De todas formas, es un poco aburrido.

No es perfecto, pero, en lo que a juegos de pistola se refiere, éste es el más ágil que hemos tenido en PlayStation.

Aunque seguimos padeciendo el eterno problema de traducir a nuestra consola una experiencia especialmente preparada para arcade. Los juegos de pistola son un poco sosos y, por si fuera poco, puedes acabar el juego en unos cuantos días, volviendo a él sólo para encontrarte exactamente con lo mismo, pero intentando jugar mejor y más rápido. Ni más sorpresas, ni más diversión. De alguna manera, Namco ha conseguido resolver estos problemas introduciendo la acción de ponerse a cubierto y con el modo Story exclusivo para PlayStation, pero no estamos del todo impresionados.

Un marine surge de la nada. Ahora sabes que estás sobre la pista.



Dispara al piano para cerrar la tapa, o al botones para acabar con su vida.

Los personajes

Richard Miller
- **Guaperas.**
- **Chaqueta de cuero negro.**
- **Tú.**

Richard Miller

Los personajes

- **La hija del presidente.**
- **Secuestrada por Sherudo Garo.**
- **Hay que rescatarla.**
- **Aquí es donde entras tú.**



Puntuación

Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

Llevar un juego de pistola a la PlayStation siempre ha sido un trabajo ingrato. La súper precisa pistola de Namco, la acción de cubrirse y el modo Story exclusivo para PlayStation soluciona bastante la cuestión.

7

Valoración



Dispara a los del escudo para descubrir al tirador.



Moz te pone al día del argumento. Luego muere.



Aparece Wild Dog y alarga tu misión.



Las torretas sirven de protección a tus enemigos.



Sólo un malhechor y no me quedan balas.





De: Virgin/Interplay

Disponible: Sí

7.990 pesetas

1 Jugador

Tarjeta de memoria

MDK







Esos alienígenas se están burlando de ti.



La originalidad es un bien muy escaso en nuestros días y, en lo que respecta al terreno de los videojuegos, es menos frecuente que encontrar una aguja en un pajar. Por eso, cuando nos llega un juego perfecto, genuino y original, en la redacción todos estallamos de alegría y empezamos a saltar como si fuéramos niños con un caramelo en las manos. Este mes, *MDK* es el dulce que estábamos esperando porque, aunque no es del todo original, recoge los mejores aspectos de diversos géneros y los une para ofrecernos un aire fresco de originalidad.

MDK, para aquéllos que no lo conozcáis todavía, es un juego que apareció por primera vez en PC y fue creado nada más y nada menos que por el genial Dave Perry, de Shiny Entertainment. Dave es el responsable de *Earthworm Jim* (entre otros) y, hasta ahora, nunca ha producido ni un sólo título que no haya valido la pena. El argumento de su última creación nos conduce al típico científico chiflado, el Dr. Fluke Hawkins, quien acaba de descubrir una serie de corrientes energéticas que fluyen directamente hacia el planeta Tierra. A pesar de ello, esta energía, que podría servir



Intenta girar alrededor del enemigo y llenarlo de plomo.



Vale la pena que domines la técnica de disparar durante el vuelo.



Recibir un balazo puede resultar doloroso.



Algunos de los efectos visuales del juego son excelentes.



Súper Truco

Al igual que con *Doom* y sus numerosos clones, utiliza los botones de bombardeo (R1 y L1) para lanzar balas tanto en el modo normal como en el modo francotirador. Es muy importante, ya que cuesta bastante controlar a los malos y pueden resultar francamente escurridizos.

¿Qué está pasando aquí?

***MDK* no es precisamente un juego fácil. Para ayudarte en tu recorrido a través de los primeros niveles te indicarán**



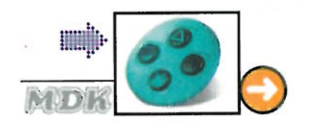
Cada vez que empiezas un nivel, aparece un comunicado de última hora que te informa de lo que tienes que hacer. Puedes ignorarlo, porque la verdad es que todo lo que tienes que hacer es cargarte todo lo que veas.



En el «pseudo-juego» de antes de cada nivel te verás bajando a la Tierra, recogiendo los potenciadores a tu paso y evitando el radar lanzamisiles. Es fácil cuando aprendes cómo hacerlo.



Ésta es la explosión nuclear más pequeña del mundo. *MDK* está lleno de nuevas armas como ésta. Necesitarás esta pequeña maravilla para volar las puertas nucleares cerradas.



para sacar una nueva marca de pilas, no hace más que atraer el mal. Típico. De hecho, el mal vuela cabalgando sobre estas corrientes en forma de diabólicos robots extraterrestres que pretenden invadir la Tierra. Por suerte, el doctor tiene un plan. Con la ayuda de su inteligente perro, Max, acaba de inventar un traje de goma antibala, aunque no a prueba del ridículo que va a pasar aquél que tenga que encasquetárselo (¿no lo adivinas?). No satisfecho con la creación de este traje, decide inventar un sombrero muy práctico pero todavía más ridículo. Como necesita a alguien que se lo pruebe, es ahí donde entras tú. Tú eres Kurt y, ataviado con un traje antibala último modelo (que no es precisamente el colmo de la discreción), tendrás que jugarte la vida, y tu reputación de buen gusto en el vestir, por la noble causa de salvar el mundo. Tu trabajo consiste en guiar a un tipo larguirucho a través de seis mundos desde una perspectiva retrovisora, al estilo *Tomb Raider*, disparar a cualquier cosa que se te ponga a tiro y resolver los diversos rompecabezas «abre-puertas» que se te planteen. Genial y, además, divertido. Aunque *MDK* puede parecer un «*Tomb Raider*» embuchado en un absurdo traje, esta burda comparación no podría estar más lejos de la realidad. Incorpora el mismo enfoque de cámara y hay que disparar muchísimo, pero plantea un desafío totalmente distinto y, según algunos entendidos en la materia, incluso mejor.

La acción se desarrolla en una serie de escenarios. En cada uno de ellos tendrás que completar la misión que se te haya encomendado, antes de cruzar por un tubo hasta el siguiente. A veces tu tarea será sencilla y, por ejemplo, sólo tendrás que destruir a todos los alienígenas enemigos. En otras ocasiones, tendrás que acribillar a balazos a unas cuantas asquerosidades y, entonces, seleccionar el modo francotirador para librarte de otras tantas vilezas infrahumanas. El modo francotirador es, casi con toda seguridad, lo mejor del juego. Este modo adopta una perspectiva al más puro estilo *Doom*. Para acceder a él no tienes más que pulsar Select. Lo mejor de todo es, sin embargo, que puedes deshacerte de uno de tus adversarios desde una gran distancia. Espera un momento... Puede haber un *alien* agazapado en alguna parte —un diminuto punto en la lejanía— observando desde lejos cómo se desarrolla la batalla, decidiendo si debe o no intervenir mientras tú despedazas a todos sus compañeros, y poco después, cuando ya ha resuelto huir como un cobarde, ¡zas! se convierte en una antorcha humana tras recibir el fuego de tu mortero justo ahí donde se alojaba su pequeño

P

Dispara y gana

El modo francotirador es uno de los mejores aspectos del juego, y el más gratificante. Así que, colócate el casco de francotirador, practica la respiración profunda y ve a matar extraterrestres.



Ya te has puesto el casco, pero todavía no ves a los alienígenas allí a lo lejos, ¿o sí?



Lo que tienes que hacer es dirigir el *zoom* sobre uno de los alienígenas para poder apuntar mejor. ¡Mira, ahí lo tienes! Riéndose de ti.

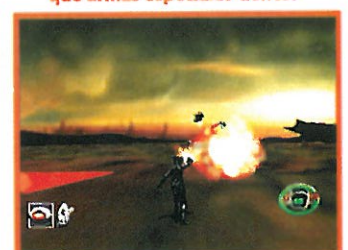


Ahora vuélale la metálica tapa de los sesos. Pulsa Select y de vuelta al zafarrancho de combate. ¡Genial!

En *MDK* no te quedas sin munición, así que dispara sin parar.



Abajo a la izquierda puedes ver qué armas especiales tienes.





Después de disparar con tus morteros francotiradores dentro de los cuatro tubos, puedes disfrutar de una espectacular explosión.



cómo actuar. Puede parecerte que está diseñado para perfectos negados, pero no es así. Sencillamente, facilita el proceso de aprendizaje en los primeros niveles para que dediques todo el tiempo a divertirte.



Si no sabías que tenías que derribar la puerta con la bomba, alguien tenía que decírtelo. Ayudarte es una buena manera de que te familiarices con el juego y de mantener el ritmo de la acción.



En esta parte tendrás que usar tu paracaídas para recoger las bombas de mortero. Sitúate en las escaleras y lánzate para empezar a volar. Tienes que hacer básicamente lo que pone en la pantalla.



Ya he pasado la parte del paracaídas y puedo progresar hacia el próximo escenario. Ha valido la pena. En los niveles superiores no encontrarás tanta ayuda, así que prepárate para sufrir.



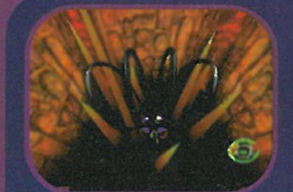
Muchos de los *aliens* pueden volar.



Como todo en el juego, esta intro es genial.

Volare, Uoh Uoh

Utilizar el paracaídas que muy amablemente han incluido en tu equipo es una de las claves para progresar en el juego. Si mantienes pulsado el botón de saltar podrás desplegarlo de tu espalda y aligerar tu descenso.


En este nivel tienes que deslizarte hasta el fondo del escenario para evitar las estacas. Si no utilizas el paracaídas te harás un poco de pupa.


Cuando llegues al final, destruye esa gran cosa azul y descubrirás un ventilador que genera una corriente de aire que sube hacia arriba.


Abre tu paracaídas y volarás hacia el cielo,respirás un poco de aire fresco y te olvidarás de los problemas terrenales.


«Arriba, volando en mi globito». Bueno, no te relajes tanto, mientras vuelas tienes que tener cuidado con los láseres enemigos.


Salta al saliente más cercano y ya habrás completado tu entrenamiento como paracaidista. Cuidado con los láseres.







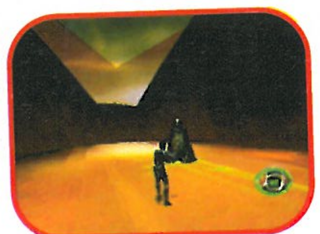

Los decorados futuristas del juego son espléndidos en detalles.


Muchos de los escenarios son enormes.

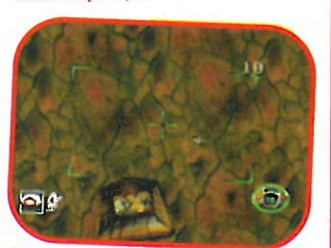
La vida te da sorpresas...

***MDK* viene cargado de maravillosas sorpresas. A lo largo de todo tu recorrido, te encontrarás con cosas muy divertidas y nuevos aspectos del juego que no habías visto antes. No queremos estropearte la sorpresa, pero aquí tienes unos cuantos...**


Esta cajita se aleja de ti y grita porque está asustada. No le dispares, llévala a una esquina y tócala para conseguir una espectacular recuperación de tu salud.


Si le disparas a este androide, puedes subirte encima de él y el enemigo no te disparará durante un rato. Incluso puedes imitar su sonido «bip, bip».


Esta parte está muy bien. Todo lo que tienes que hacer es disparar al panel de control un par de veces y aparecerá una nave enemiga que puedes poner a tu entera disposición.


Cuando estés a bordo, puedes lanzar bombas desde la nave y matar al enemigo ¡con sus propias armas! No puede haber nada mejor en este mundo.

cerebro. Ha sido todo un placer. La escopeta de francotirador es tu arma portátil, Kurt la lleva puesta delante de la cabeza. Además de tener un magnífico visor para apuntar con precisión, lo mejor es que con el modo francotirador puedes visualizar al enemigo con un *zoom* de larga distancia. Así, en vez de tener que dispararle a una pequeña mota que está a kilómetros de ti, puedes utilizar el *zoom*, apuntarle al miembro que más rabia te dé y ¡zas! adiós extremidad. ¡Y todo esto sin el menor asomo de pixelación! Puedes sacarle el ojo de órbita. O, si lo prefieres, descargar todo tu estrés llenándole el cuerpo de plomo.

Otro aspecto formidable de *MDK* es que, durante el juego, dispones de ayuda. En realidad, en lugar de sumirte en un trance de acción, pasión y frenesí, sin ninguna pista que valga, se las ingeniarán para que te sientas inclinado a aprender cómo se utiliza el modo francotirador y, cuando el juego crea que vas por el mal camino, te aconsejará qué es lo que tienes que hacer para completar un escenario determinado. De este modo, si hace falta que te cargues una puerta con una bomba atómica, te lo dirá. Y si te saltas una puerta que escondía un potenciador para tu arma nuclear, dispondrá otra, con lo que nunca invertirás ni un sólo minuto de juego en vano. Esto te llevará a las escenas más fantásticas y asombrosas del juego y no tendrás que perder tiempo recorriendo un laberinto de puertas cerradas sin saber qué hacer. Además, puedes guardar donde quiera que estés (cosa que resulta esencial dada la dureza de algunas situaciones). Los gráficos súper suaves de la PlayStation y los efectos especiales de que puedes disfrutar dan como resultado que *MDK* para PlayStation sea mucho mejor que la versión para PC, algo que incluso Dave Perry tuvo a bien confesarnos. *PlayStation Power* está de acuerdo con él en que *MDK* es un juego increíble, capaz de tenerte enganchado durante semanas.

Si lo que quieres es un juego envolvente, desafiante, divertido y con unos gráficos excelentes, ya puedes dejar de buscar. Salvo contadas excepciones, *MDK* no tiene rival. Ve, juega y disfrútalo ya.




(Arriba) Iluminación apocalíptica.
(Encima) Kurt disfrutando de la vista.



Tu raqueta es tu arma





Tennis arena

Ubi Soft

Tennis Arena

PAL

PlayStation

Ubi Soft

Official Licensed Product hologram

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL







8.990

o pídelos en el teléfono

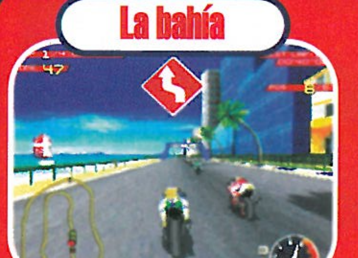
902 17 18 19

Conéctate con nosotros: pedidos@centromail.es

Seis súper pistas

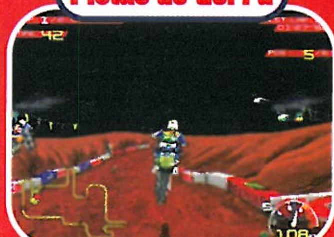
Las seis pistas se desarrollan en escenarios variados y son mitad asfalto y mitad camino de tierra.

La bahía



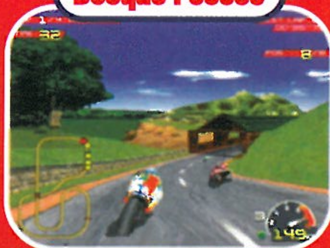
Una carrera cerca del mar. Nos recuerda a la primera pista de *Ridge*.

Pistas de tierra



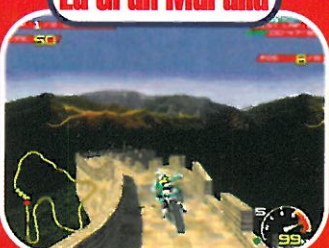
Llena de curvas y bastante resbaladiza. Sí, eso es, una pista de tierra.

Bosque rocoso



Atraviesa el campo a toda pastilla, cruzando puentes y valles.

La Gran Muralla



Un tramo circular de la Gran Muralla de China. Lo que oyes.

De: Electronic Arts
Disponible: Sí
7.990 pesetas



1-2 Jugadores



Tarjeta de memoria

Moto Racer















La visión por encima del manillar es genial, pero difícil para jugar.

Con tantos juegos de carreras para PlayStation intentando emular las lindezas de *Sega Rally* era de esperar que alguien se decidiera a echarle una ojeadita a algún otro clásico de Sega. Esta vez, le ha tocado servir de modelo al correcto (aunque no espectacular) *Manx TT*.

Curiosamente, *Moto Racer* se debe a Delphine, famosos gracias a la creación de juegos de la talla de *Fade to Black*. Hay que reconocer que dar el gran salto hacia el género de las carreras ha sido una valiente decisión porque es difícil imaginar dos juegos tan dispares como el viejo favorito *Fade* y el excelente, súper carburante, derrapante y ultra veloz festival a dos ruedas que es *Moto Racer*. Desde aquí, nuestra enhorabuena por su buen juicio y su buen hacer.

Moto Racer está solo en el mundo PlayStation, ya que es el único representante del género. ¿Por qué no hay otros juegos de carreras de motos para la consola gris? ¿En qué se diferencian las carreras de motos de las carreras de coches?

Una vez has decidido consagrar tu vida a las dos ruedas y te subes en la moto, tu caballo de acero puede optar entre dos vías de acción. La primera es arrancar y salir zumbando a través de la



Las motos para tierra patinan en las curvas.



La Gran Muralla. Una bonita idea.



No hay baja resolución en los gráficos del fondo.

Van Dos

Olvídate de los otros siete motoristas y enfréntate a un rival humano con la excelente opción de pantalla dividida.



Puedes escoger entre una perfecta división vertical de la pantalla...



... o una aplastada y confusa visión horizontal. Tú eliges.



Una ruta tallada en roca que zigzaguea a través del árido desierto.

La pista más larga del juego está llena de curvas y recovecos.

Jugar con el D-pad está bien, pero el Pad analógico es mejor.



La pista de las Ruinas perdidas incluye tramos de cuevas oscuras.



grasienta serpiente de asfalto, dejándose las rodillas en los vértices de todas las curvas cerradas que encuentres al paso, y la otra incluye chocar contra una valla y salir despedido a surcar valles y montañas en una orgía de vandalismo aéreo «espanta-ovejas», acompañada de las obligatorias incursiones terrestres: pequeños paréntesis que se dedicarán a la maravillosa labor de tomar las curvas a toda pastilla y levantar espesas nubes de polvo. Así que, ¿por cuál de las dos vías se decide *Moto Racer*? Aunque parezca increíble, puede con las dos.

Se pueden seleccionar seis pistas que, a su vez, se dividen en tres de asfalto y tres de tierra. Dependiendo de la pista que escojas, podrás acceder a ocho tipos de motos apropiadas para cada terreno (para los caminos de tierra no podrás utilizar una moto todoterreno, no tendría emoción). Lo primero que llamará tu atención es la extraordinaria sencillez de las pantallas de opciones. Por sus excelentes gráficos y la profunda voz en *off*, podría pasar perfectamente por un juego arcade de Sega. Una vez escogido el modo en el que quieres jugar (tienes las habituales Carrera única y opciones Campeonato), te hallarás ante unos gráficos llenos de colorido y con una apariencia igualmente arcade. Y, por fin, cuando pulses el botón de salida... te vas a quedar alucinado ante la suavidad y admirable velocidad con que estos mismos gráficos se precipitan a la acción. Muuuy bonito.

La habitual opción de enfoque está a tu entera disposición, incluyendo una brillante, aunque, eso sí, un poco complicada visión «desde-la-moto»





Observa como el motorista se inclina cuando tomas las curvas. Genial.



Los saltos de la pista de la Gran Muralla te harán volar por los aires.

Un momento del recorrido. Es una pena que los diseñadores del juego no pusieran más monumentos.

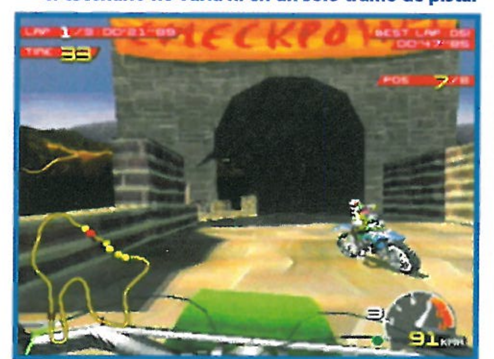




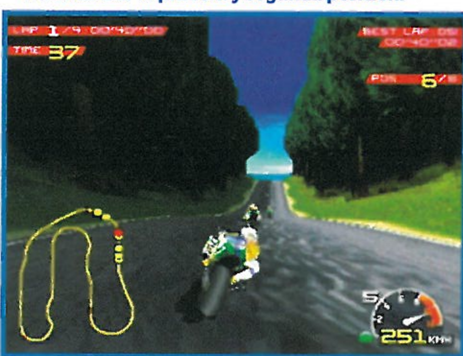


El mapa de pantalla te mantiene informado sobre lo que tienes delante. Aunque, gracias a la corta longitud de las pistas, te das cuenta enseguida.

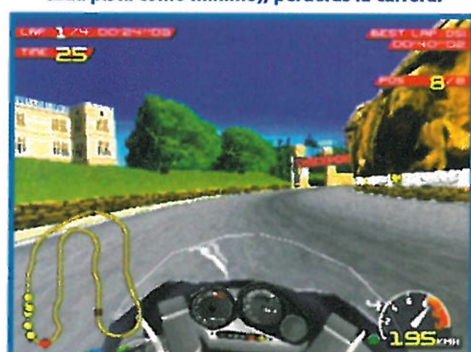
La pista de la Gran Muralla es muy divertida pero el escenario no varía ni en un solo tramo de pista.



Los demás corredores tampoco lo hacen mal. Es difícil alcanzar la primera y segunda posición.



Si no pasas los controles de tiempo (hay dos en cada pista como mínimo), perderás la carrera.





Las carreras sobre tierra están más «llenas»...



... que las carreras en carretera, más espaciadas.

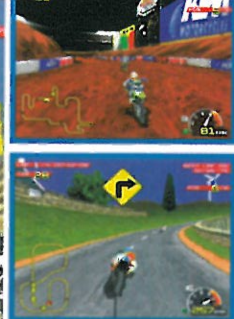
en la que el manillar y el indicador de velocidad aparecen vibrando en la parte inferior de la pantalla. El modo en el que se agita la pantalla cuando giras demasiado deprisa, o como se retracta o se lanza en picado según frenas o aceleras es absolutamente genial.

Cada una de las carreras te sitúa al final de todo en la parrilla de salida, con los otros siete locos del manillar justo delante de ti. La Inteligencia Artificial es bastante precisa: tendrás que aplicarte a fondo si quieres alcanzar y, posteriormente, superar a los que van en primera y segunda posición además de sortear las señalizaciones para domingueros que no hacen más que entorpecer el paso. Cuando hayas ganado en todas las pistas del nivel Fácil (cosa que te llevará poco más de una tarde) te esperan los muchísimo más desafiantes modos Medio y Duro. Intenta asaltar el frente en el modo duro y verás. Es genial. Las carreras sobre tierra son mucho más fáciles que las competiciones en carretera.

Hasta aquí es uno de los mejores juegos de carreras que existen. Veamos que más tiene que ofrecer. Hay tres cosas que realmente hacen que *Moto Racer* destaque de entre todos los demás. En primer lugar, la diferencia de poder manejar los dos tipos de moto; reunir estas dos razas en un solo juego fue un verdadero golpe de gracia, con lo cual tienes dos juegos de carreras por el precio de uno. Aunque nosotros preferimos la alta velocidad y los frenazos demenciales de la carrera en carretera a las deslizantes resbaladas tipo «me-paso-más-tiempo-en-el-aire-que-en-la-pista» de las carreras de tierra. En segundo lugar, tiene una excelente opción dos jugadores que sacrifica un poco la posibilidad de ajuste de imagen en pro de mantener la máxima velocidad y la mayoría de los detalles del juego para un solo jugador. Y en tercer lugar, es absolutamente genial con el Pad analógico.

Los únicos aspectos negativos de *Moto Racer* son el hecho de que las pistas resultan un tanto cortas (¡un minuto, quince segundos escasos por vuelta!) y que el paisaje no es, precisamente, lo que se dice exhuberante. Demasiada roca y hierba para nuestro gusto. Aun así, es un gran esfuerzo, un buen trabajo y el único (y por lo tanto, el mejor) juego de motos para PlayStation. Vale la pena probarlo.









Cuidado que voy con turbo

Si pulsas R2 pondrás en marcha el turbo de la moto, que te propulsará hacia delante a toda velocidad. Puedes salir disparado cuando quieras, pero el precio a pagar son unas ruedas que acabarán destrozadas. Con la rueda delantera en el aire, tu habilidad conductora queda un tanto reducida y la más mínima colisión te enviará patinando al quinto pino.



Lo mejor es dejarte las suelas de goma en las rectas.

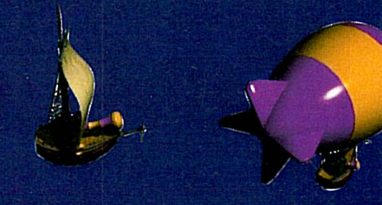


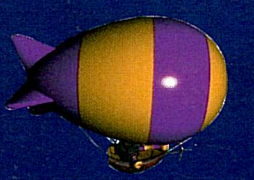
Procura evitar los choques y roces...



... o te quemarás el trasero con la fricción y saltarás por los aires.









CONCURSO

OVERBOARD

CONVIÉRTETE EN UN PIRATA PATA DE PALO CON PLAYSTATION POWER

Si tu sueño desde que eras niño es abordar un barco pirata con tu viejo galeón, gritar «¡Tieeeeerra!» y exclamar «¡Al abordaje!» no esperes más. Aparta el parche que cubre tu ojo, lee bien el acertijo que te planteamos y... ¡que gane la batalla el mejor! Toma papel y pluma, introduce tu mensaje en la botella, concursa y gana uno de los 10 juegos que sortean *Psygnosis* y *PlayStation Power.* Envíanos tu respuesta antes del día 15 de enero.

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS OVERBOARD

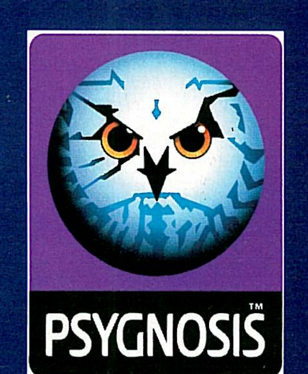
Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 6 FIGHTING FORCE:*

Alberto Lanz Gascón (Zaragoza)
Fco. J. Moreno Santana (Fuerteventura)
Borja Burgi Inda (San Sebastián, Gipuzkoa)
Antonio Luis Torres Juan (Villena, Alicante)
Mario Barrachina Nicolau (Barcelona)
Joaquín Navarro López (Jaén)
Óscar Roig Pastor (Barcelona)
Julián Mendoza Delgado (Sabadell, Barcelona)
Jesús García Pascual (Valdemoro, Madrid)
Rafael Sánchez Ramiro (Madrid)
Juan Pascual Luna (S.S. de los Reyes, Madrid)
Luis Miguel Garcerán Vázquez (Palencia)
Ángel Gallardo Valera (Sevilla)
José Vicente Fernández Abril (Boadilla del Monte, Madrid)
Carlos Álvarez Gariglio (Móstoles, Madrid)

Respuesta correcta:
De 120 a 150 movimientos.



y... ¡que la suerte te acompañe!

Recorta por aquí


La cruenta batalla del Xian te introducirá en esta nueva aventura.



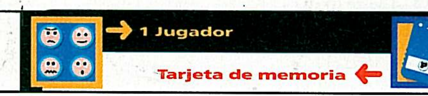
Este pequeño artilugio es el objetivo primordial de la pequeña Lara.



La Gran Muralla China: nuestra primera aventura. ¿Te apuntas?



De: Procin/Eidos/Core
Disponible: Sí
8.990 pesetas



Tomb Raider 2

Lo de Core Desing no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos de *Tomb Raider*, no satisfechos con la asombrosa acogida tanto de público como de crítica (que le otorgaban las máximas puntuaciones en las publicaciones especializadas), ahora han decidido sacar una segunda parte de las aventuras de Lara Croft (sin lugar a dudas una de las continuaciones más esperadas en el mundo del software de entretenimiento). La intención de sus creadores era no bajar ni una centésima la calidad de este juego y, con no poco esfuerzo, superar en varios aspectos a su antecesor. Pues bien, el resultado no podía haber salido mejor. *Tomb Raider 2* está llamado a convertirse en el mejor juego de la historia de la PlayStation, superando de esta manera a la primera parte.

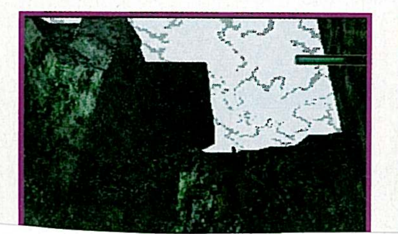
Te encuentras ante un juego inmenso que conjuga a la perfección una jugabilidad espeluznante, una adictividad enfermiza, una ambientación sin igual y sobre todo *Tomb Raider 2* tiene la virtud de sorprenderte a cada momento con unos gráficos alucinantes y unas opciones de juego de lo más rompedoras.

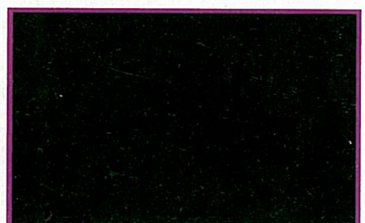
¿Qùién dijo que las segundas partes nunca fueron buenas?

Después de estas eufóricas palabras (aunque tan objetivas como nos es posible), aquí tienes un poco de historia.

Una batalla sangrienta ha sembrado de cadáveres descuartizados la campiña de la antigua China. Uno de los bandos tiene por aliado a un poderoso dragón (que como buen dragón que se precie escupe fuego entre los colmillos). Sin embargo, uno de los enemigos de este monstruo ha encontrado el secreto de su desmesurada fuerza quemadora. Se trata de la Daga del Xian. Después ...cársela de las entrañas, el ... dragón utilizará hasta su ...iento para acabar con el ...errero.

...aventura de Lara te intro... lleno en la búsqueda de la ... Xian, pero atención por... ...starás solo. Deberás mover... extenso «mapeado», que ... posibilidad de recorrer la ...China, los canales de Vene... ...mplos del Tíbet, algún que ...o hundido, bases militares ...odrás pasearte por el inte... ...no de los teatros de ópera ...ortantes del mundo (aun... ...parece que no se trata del





La calidad del nuevo producto de Core no tiene paralelismo con ningún otro CD creado hasta el momento para la consola gris de Sony. En primer lugar, sus creadores han cambiado sensiblemente el aspecto de Lara y no sólo han decidido dotar a nuestra heroína de una inmensa trenza que se mueve al son de los movimientos de su portentoso cuerpo, también cambia de vestuario según la misión que deba cumplir (un buen anorak para el frío Tíbet o un traje especial para recorrer las profundidades de algún que otro barco hundido). Y todo ello condimentado con una mejora más que notable de los polígonos texturados que conforman su cuerpo (que ha aumentado ostensiblemente). Además, a Lara se la ha provisto de una movilidad todavía más perfecta, centrándose sobre todo en la posibilidad de trepar de las maneras más espectaculares por los lugares más difíciles. Cuenta también con muchísimo más armamento y con la increíble opción de iluminar las estancias donde se encuentra (aunque sea bajo el agua) con una bengala. Este efecto gráfico es alucinante.

Uno de los aspectos negativos que se podía atribuir a la primera parte de este juego era la falta de decorados exteriores. Una vez pasado el primer momento de asimilación y conocimiento de la Gran Muralla China saldrás al exterior enfrentándote a increíbles parajes naturales, presididos por unos cielos de un realismo espeluznante. Y la cosa sigue. La segunda pantalla es nada más y nada menos que la anunciada Venecia y haznos caso; no hay nada comparado con la visión de esta fantástica ciudad bajo la perspectiva que nos han ofrecido los geniales creadores de Core. En esta fase (y en todas las restantes) podrás apreciar la ostensible mejora que han sufrido los gráficos de esta nueva entrega de las aventuras de Lara. Las texturas que for-

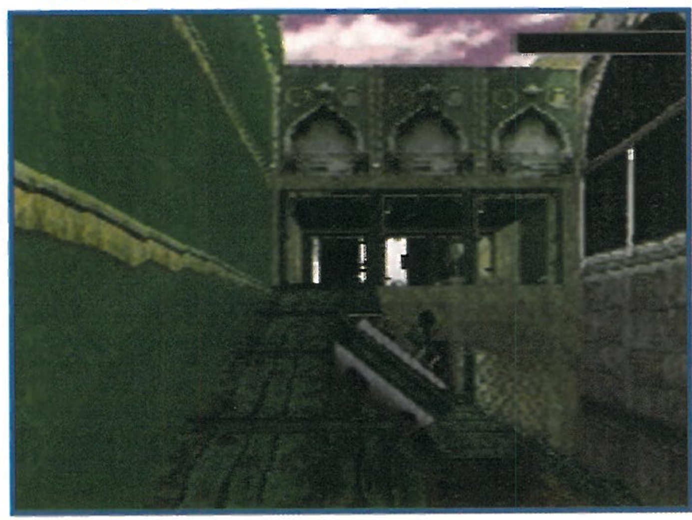
¡Menuda mascota!



Aquí tienes la respuesta de Core: decorados exteriores.



Los enemigos vienen del cielo.



man los decorados han ganado en refinamiento y, lo que es todavía mejor, la paleta de colores ha aumentado de manera más que considerable haciendo callar a los que afirmaban que *Tomb Raider* tenía una ambientación demasiado gris.

Otra de las quejas que manifestaba más de un consolero giraba entorno a que en *Tomb Raider* los puzzles eran fantásticos, pero en lo que se refería a la acción dejaba un poco que desear. Parece que Core también se ha dado cuenta de esta necesidad y ha incluido un montón de enemigos en el camino de Lara. Desde los más pequeños, encabezados por arañas y ratones, pasando por los sanguinarios dobermans y los feroces tigres y leopardos, hasta llegar a las águilas y los cuervos que te atacarán desde las alturas. De las profundidades emergerán todo tipo de peces entre los que destaca el poderoso tiburón negro. Pero lo que sin duda ayuda de manera definitiva a aumentar la acción en *Tomb Raider 2* es la inclusión de luchadores humanos. Hombres armados hasta los dientes con artilugios y pistolas de lo más variado, submarinistas asesinos, luchadores de otras épocas que te visitarán en tu interminable odisea y hasta una especie de Yeti que te acechará en la fase del Tíbet.

La animación y los gráficos de los enemigos son realmente espectaculares. Esta secuela ofrece mucha más acción. Se trata de elementos móviles que bajo la forma de cuchillas, bolas de piedra, tirolinas, y paredes aplastantes, harán que corras a velocidades de vértigo poniendo a prueba tu habilidad en el difícil arte del salto en carrera.

Mención aparte merecen la posibilidad de pasearte con una lancha por los canales de Venecia o la opción de agenciarte una moto de nieve para desplazarte por el Tíbet. ¡Alucinante!

En cuanto a rompecabezas se refiere, siguen siendo el plato fuerte del juego y su dificultad aumenta considerablemente a medida que avanza la trama. Una de las curiosidades que aparecen en este campo es la utilización de señales acústicas como elemento de puzzle (el reloj de Venecia es un excelente ejemplo).

Más cosas. La música y los sonidos del juego siguen siendo inigualables. Además de ambientarte perfectamente, te introducirán en la acción de una manera increíble. Podrás escuchar música barroca (Venecia), gritos, pasos, rugidos...

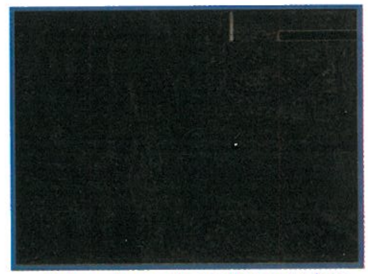
También se han incluido secuencias de animación al finalizar las fases, que te servirán de introducción a la hora de enfrentarte a los nuevos retos (fases) que te propone el juego. La creación de estas escenas está muy bien introducida en la acción ya que consiguen fluir al mismo ritmo que las aventuras de Lara.

Pero, no sólo necesitarás paciencia y orientación. A estas dos virtudes deberás sumarle la rapidez y la precisión, condimentadas, como no, con un buen gusto por la sangre. No podíamos finalizar nuestro análisis sin comentar que, a diferencia del original, en esta fantástica secuela puedes grabar en cualquier momento del juego. Lo único que tienes que hacer es pulsar Select y grabar a través del pasaporte de Lara.

Tomb Raider 2 es sin lugar a dudas el mejor juego para PlayStation. Si la primera parte ya te dejó esta impresión, la segunda confirma a sus creadores como unos de los mejores equipos que pueblan el mercado consolero. ¡Core lo ha conseguido!







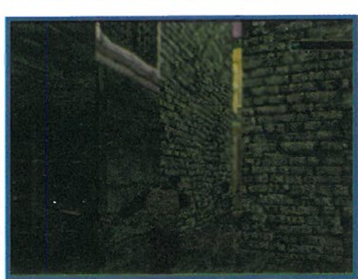
Esto es lo que te puede pasar si no esquivas una piedra de 1.000 kilos.



Lara se entrena en su mini-choza. ¡Ánimo!



Lara Croft es amante de la buena literatura y, como no, de Cervantes.



Enemigos de todo tipo pueblan este fantástico CD.

Puntuación

Acción

Jugabilidad

Originalidad

Adictividad

Gráficos

Animación

Efectos

Presentación



Sonido



Música

Efectos

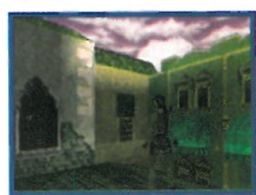
Ambientación

Tomb Raider 2 ha llegado a la PlayStation para arrasar con todo. Core ha aumentado el componente de acción, ha mejorado los gráficos y ha superado los puzzles para crear el juego indispensable. EL JUEGO.




Valoración











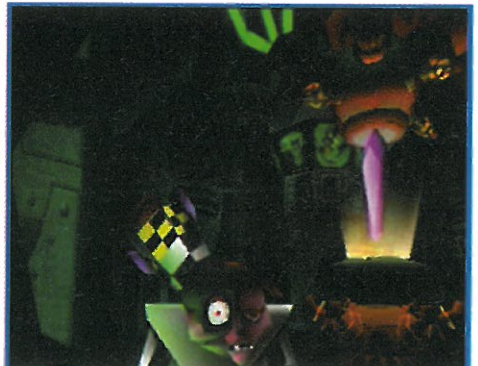




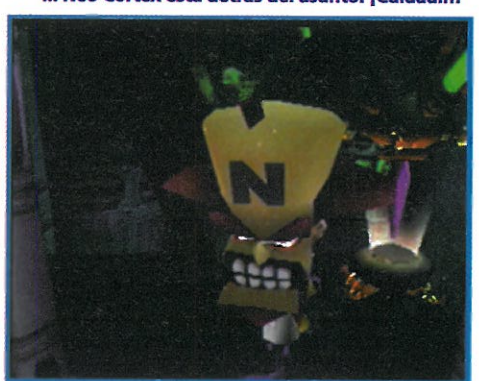
En un lugar de las estrellas...



... el futuro del planeta corre peligro...



... Neo Cortex está detrás del asunto. ¡Cuidadín!

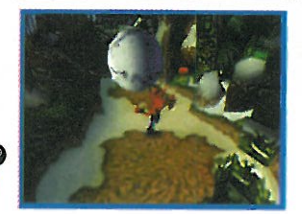




De: Sony
Disponible: Diciembre
8.490 pesetas

1 Jugador · Tarjeta de memoria · Pad analógico

Crash Bandicoot 2







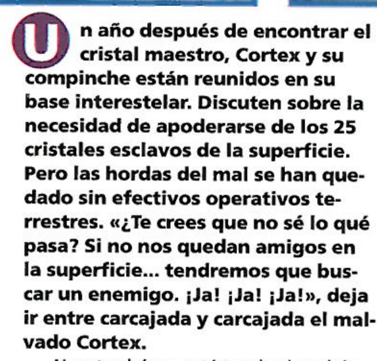


Un año después de encontrar el cristal maestro, Cortex y su compinche están reunidos en su base interestelar. Discuten sobre la necesidad de apoderarse de los 25 cristales esclavos de la superficie. Pero las hordas del mal se han quedado sin efectivos operativos terrestres. «¿Te crees que no sé lo qué pasa? Si no nos quedan amigos en la superficie... tendremos que buscar un enemigo. ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja!», deja ir entre carcajada y carcajada el malvado Cortex.

Nuestro héroe está tumbado echándose una siestecita, pero la caprichosa de su hermana lo reclama para que vaya a comprarle una pila nueva; su ordenador portátil se ha quedado sin batería. Tras un primer contacto con una selva más que conocida, llegarás a un vestíbulo y allí es donde Cortex se las ingenia para convencer a nuestro amado perrito de que debe conseguir los 25 cristales esclavos de la superficie para salvar al mundo. Nuestro héroe no es otro que Crash Bandicoot, y el segundo juego que protagoniza lleva por título *Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back* (¿te suena?).

En este momento de la historia es en el que empieza la nueva odisea de Crash, una de las segundas partes más esperadas del universo consolero. Una vez situados en esta especie de *halls* (recibidores), y después de las órdenes que te proporcionará Cortex mediante una imagen holográfica de sí mismo, podrás hacerte una idea de la mecánica que imperará en *Crash 2*. Se trata de ir completando las cinco fases que forman cada recibidor y eliminar al enemigo que aparece al final de cada una de ellas. Además de las cinco puertas, que tienen cada una su propio nombre y te indican el número de nivel al que pertenecen, existe una puerta más, que como su nombre indica, *Load/Save*, te servirá para grabar o cargar cualquier partida en el momento en que te encuentres en el recibidor. Como ves, éste es el primer cambio con respecto a la primera parte de *Crash*. Es una auténtica ventaja poder ir grabando partidas una vez finalizada cada fase. Además, con esta opción puedes conseguir una buena cantidad de información sobre el juego grabado.

Aunque el aspecto de nuestro héroe sigue siendo el mismo, se han incluido nuevos movimientos, como por ejemplo, la caída en plancha, que te permitirá acceder a algunas pantallas secretas así como darte la posibilidad de romper las cajas blindadas. Ir agachado a cuatro patas también te resultará de gran ayuda para poder esquivar los peligros llegados de las alturas. La combinación de este movimiento junto con el de la carrera te permite arrastrarte a gran velocidad (todo un hallazgo). Si Crash no ha sufrido demasiados cambios en lo que respecta a su aspecto, sí que lo ha hecho en su forma de morir. Ahí van algunos ejemplos. Cubito de hielo: al caer en un lago helado nuestro héroe se quedará en estado de hibernación permanente. El ángel flautista: en muchas ocasiones (sobre todo al chocar con una caja de nitroglicerina), el alma de Crash saldrá de su cuerpo convertida en una especie de ángel y echará a volar mientras toca la flauta. Cabeza andante: cuando un tronco de madera consiga chafarte reducirá el cuerpo de nuestro amado perrillo a un simple binomio de cabeza con









¿Perspectiva lateral? Por supuesto.

Iluminación cien por cien natural.



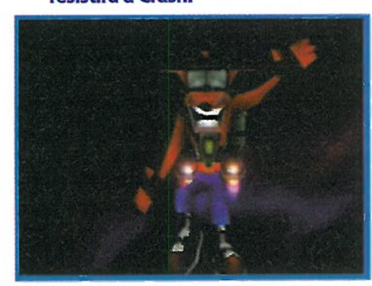
Una pausa a tiempo te ofrece información.



La versión perruna de la reina de África.

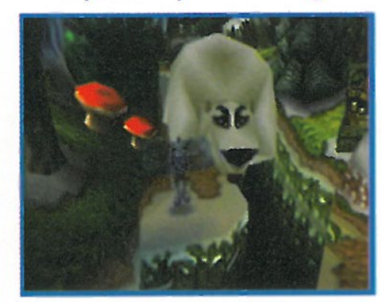


Con este cohete ningún rincón se resistirá a Crash.





Un pariente lejano del oso Yogi.



Nada que ver con el ratoncito Pérez.







pies. La lápida: una vez el leñador te alcance con su mortífero martillo aparecerá una lápida en tu lugar, que llevará inscritas las famosas siglas R.I.P.

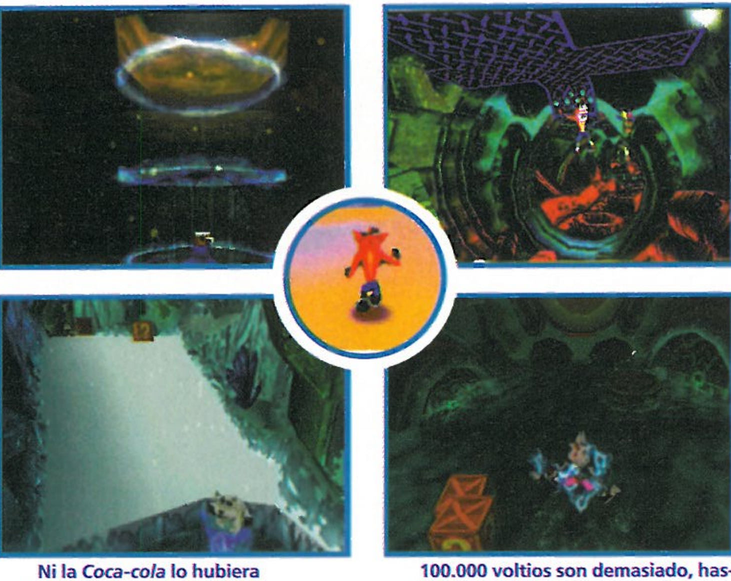
Las pantallas siguen siendo muy variadas. A las conocidas fases en la selva se han añadido otras, como las pantallas de la nieve, donde de vez en cuando deberás subirte al lomo de una cría de oso polar y deslizarte por el resbaladizo hielo a gran velocidad. En otra de las pantallas de hielo, que produce una sensación espectacular, te persigue un gigantesco oso polar por la espalda (una mecánica parecida a la pantalla de las piedras rodantes de la primera parte de *Crash*), pero en esta ocasión se han añadido barras deslizantes que te permiten moverte a mayor velocidad. En el último tercio de esta fase, podrás subirte de nuevo a la cría de oso polar corriendo a una velocidad digna de *Rage Racer* (¡Impresionante!). Las pantallas futuristas te sumergirán en un ambiente muy parecido al del mejor *Alien*. ¡Y hay un montón más!

Otra de las posibilidades que ofrece este juego de Sony es la de usar diferentes maneras para desplazarte por el espacio. En las archiconocidas fases del río podrás tomar una lancha, que te desplazará por el agua haciendo competencia a *Rapid Racer*. En algunas fases de bosque podrás introducirte bajo la capa terrestre y así evitarás los ataques de los enemigos (los efectos gráficos son impresionantes). En otras fases (alcantarillas) irás desplazándote por el techo. Pero lo más espectacular de todo es cuando Crash se agencia un cohete y va volando por el espacio con toda libertad (¡Alucinante!).

Sony tampoco se ha quedado corta creando enemigos y un montón de contrincantes de lo más variado pueblan este CD. Ratones peludos, leñadores un tanto mosqueados, colmenas con sus respectivos ejércitos de abejas, pingüinos bailarines, focas resbaladizas, cafeteras futuristas, anguilas eléctricas, ballenas saltarinas, etc. Todos estos elementos creados con unos excelentes gráficos y unas más que memorables animaciones consiguen meterte de lleno en esta fantástica experiencia infantil que supone un inmenso gozo al tacto de un Pad (atención el Pad analógico también funciona).

Si la primera parte de *Crash* era la mejor experiencia plataformera para PlayStation, *Crash Bandicoot 2* le arrebata de manera clara el trono a su antecesor. Los desarrolladores de Sony no han parado de trabajar y de dar más alicientes a este nuevo programa con tal de mejorar el anterior. Y el resultado está a la vista. *Crash 2* es un juego divertido, fácil de jugar, que va progresando de manera muy sutil en dificultad, que tiene una realización técnica inigualable y que, sobre todo, no deja de sorprender. Y esto último es muy difícil de conseguir tratándose de la segunda parte de uno de los mejores juegos para la consola gris.

¿Quién puede dudar a estas alturas de que Crash debe convertirse en la mascota oficial de PlayStation?



Ni la *Coca-cola* lo hubiera hecho mejor.

100.000 voltios son demasiado, hasta para Crash.















Algunos vestíbulos que forman parte del juego.



Caballos de carreras

En *Felony* puedes acceder a una amplia variedad de vehículos. No es que sea nada nuevo, pero esto es lo que realmente se dice variedad, y es verdaderamente amplia. Aquí tienes unos cuantos de los más de 20 tipos de vehículos.



Honda Civic, Mercedes 318, NSR... lo que sea. Buenos utilitarios, pero un poco sosos en tan excéntrica compañía.



Esta preciosidad de *Cochecito leré* engalanado con los colores del Reino Unido se luce en las misiones difíciles, como el centro de la ciudad o París.



Cualquier hijo de vecino tiene una, pero ¿has visto conducirla alguna vez? Puede acceder a lugares que los demás no pueden, pero es frágil y lenta.



Viaja con estilo, pero prepárate a no poder girar en las curvas. Además necesitarás ganar vueltas de 15 puntos si quieres llegar a conducirlo.

De: New Software Center/ASCII
Disponible: Sí
7.990 pesetas





Felony 11-79





Es cierto. Con los videojuegos se pueden aprender cosas muy útiles. Por ejemplo, todas esas horas dedicadas a *Ridge Racer* te van a venir de perlas cuando decidas enfrentarte a *Felony 11-97* (en Japón se conoce con el nombre de *Runabout*). El juego está estructurado en misiones. Te verás involucrado en tres carreras claramente ilegales, con una gama de coches a escoger de lo más estrafalario.

Y funciona. Puede que *Felony* no gane ningún premio, ni llegue nunca a ver la cima del ránking, pero es un juego muy divertido. El motor de carreras es bastante simple pero no se cuelga, lo cual es muy de agradecer. Es como si mirara la realidad a través de una lente particularmente roñosa y el control de la conducción es bastante primitivo. Pero ¿se te ocurre algo más excitante que cruzar por lugares públicos a toda pastilla, empujando a todos los vehículos a tu paso y «segando» despiadadamente a los inocentes turistas, tenderos, policías y transeúntes? Exacto. Ahí es donde queríamos llegar.

Las misiones son bastante sencillas. Se reducen a conseguir un cierto número de puntos en cada «pista» en un orden determinado y dentro de un tiempo límite estipulado. Por ejemplo, en el centro de la ciudad, tienes que conseguir recoger cinco cargas explosivas que se encuentran dentro del área de Chinatown, una verdadera madriguera humana. Luego, tendrás que utilizar las bombas para abrirte camino hasta los jardines de una mansión (aplastando a la florinata de la

Atajos

¿Eres un tipo perezoso, poco decidido, al que le interesan más los desafíos baratos y las soluciones fáciles que dedicarse en cuerpo y alma a hacer un buen trabajo? *Felony* ha pensado en ti y por eso te ofrece estos atajos divertidos, aunque no estrictamente necesarios.



Ves por la izquierda y aterriza sobre los despreocupados bañistas.



Debajo del primer puente, encontrarás una entrada al metro.

¡Vía grandes almacenes!

Si puedes ver a través, también puedes cruzar a través. ¿Ves?



No hagas un rodeo sólo porque puedes hacerlo. Atravesar el vestíbulo del hotel es más rápido.

Cuanto más daño sufres, más daño causas.



No es muy buena idea llevar la limusina al metro. No cabe. ¿Lo ves?

Inicio del nivel centro ciudad. Estréllate contra las joyerías.

Autobús

Perfecto para el típico maníaco asesino de masas. Puedes conseguir que alcance una velocidad bastante respetable, pero cuesta muchísimo.

Camión Dumper

Incluso más lento que el autobús, pero duro como el acero. La elección perfecta para todo aquél que lleve sangre de asesino de transeúntes en sus venas.

GT



Un pura sangre. Los adelanta a todos con su devastadora velocidad máxima. La lástima es que su destreza no evita que se ponga a dar vueltas

alta sociedad si es preciso) y, entonces, seguir por la carretera (atravesando el vestíbulo de un hotel) hasta tu objetivo final. El nivel de París te lleva a una carrera por carreteras metropolitanas, con pasos subterráneos incluidos. Más tarde, conducirás a través de las estrechas callejuelas de un pueblecito hasta el centro comercial de las afueras, a tomar algo «prestado». La playa ofrece poco menos que un crucero de placer por la costa y una persecución en limusina. La pena es que éstos son los únicos escenarios de los que dispones y todos son bastante fáciles de completar. Por eso, para alargar un poco más la vida del juego, *Felony* intenta nuevas formas de aumentar su duración.

La primera razón por la que vale la pena repetir es la gran libertad que ofrece cada uno de los escenarios. Si estás cansado de conducir hacia tu objetivo a través de las calles de París, ¿por qué no abrirte paso hasta el metro y atajar por las vías? ¿Por qué no intentar saltar sobre el puente levadizo de la playa o salirte totalmente de la carretera y cruzar por la arena atestada de bañistas? ¿No te apetecería conducir por el interior de esos grandes almacenes que hay en el centro de la ciudad? Pues, ¡venga! A arrasar, que son dos días.

La otra estrategia que utiliza ASCII para animar un poco el desarrollo del juego resulta bastante más evidente: hacer que el jugador pueda ganarse a pulso el derecho a escoger entre una desconcertante colección de vehículos. Cada vez que ganas al volante de un nuevo vehículo, consigues acceder a cualquier artilugio motorizado de tu elección dentro de una gama que va desde el mejor de todos, un automóvil GT, hasta un lento, pero indestructible, Dumper. Todo esto está muy bien, y, además cada máquina responde a la conducción de forma distinta, pero a menos que seas una especie de apasionado de los álbumes de cromos o cosas así, al final descubrirás que conseguir toda la colección de vehículos resulta un poco aburrido, sobre todo porque tienes que hacerlo a lo largo de los tres mismos mapas, una y otra vez.

Precisamente, *Felony* decae a causa de esta escasez de ambientes y puede ser también ésta la razón por la que no existen más juegos de «carreras» de este estilo. ¿Por qué competir contrarreloj si ya has completado el nivel? En un juego con un enfoque más tradicional del género, puedes intentar mejorar las curvas, o correr contra adversarios de la máquina. Muchos juegos de carreras podrían arreglárselas con sólo tres pistas, pero *Felony* no.







Puntuación

Acción



Jugabilidad	4
Originalidad	4
Adictividad	2

Gráficos

Animación	3
Efectos	3
Presentación	3

Sonido

Música	4
Efectos	3
Ambientación	3

A pesar de ser una buena idea bastante bien desarrollada, Felony no llega a alcanzar el nivel deseado debido a su corta duración. Es un bonito intento; un posible precedente para un futuro clásico.

6

Valoración



Sería genial si dejaran sus artilugios en la calle.



El autobús puede causar grandes destrozos.



Choca y saltarás por los aires.



Un botón de freno para las curvas más cerradas



La policía no parece disfrutar de gran autoridad.



Las vespinos no son muy buenas.



Aunque pueden subirse a algunas aceras.









Si pudieras volver al centro de pruebas ahora sería ideal.



Para esto no necesitas carnet, basta que te pongas un casco en la cabeza.



De: Sony/SCEE

Disponible: Enero

7.490 pesetas



Nightmare C

Los personajes

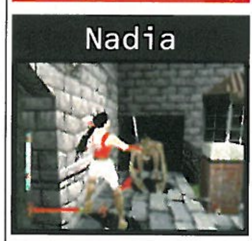
Siguiendo la tradición de *Resident Evil*, puedes escoger entre personajes femeninos o masculinos. Tanto los unos como las otras tienen esa clase de nombres perfectos para ser el hazmereír de la escuela: Ignatius es el tipo de la sotana y Nadia, la atlética mujer del escote.

Ignatius





Nadia









Estos chicos no bromean. *Nightmare Creatures* presenta algunos de los monstruos poligonales más aterradores de todos los que han llegado a arrastrarse gruñendo por un videojuego desde *Resident Evil*. Dotados de múltiples garras y de unas fauces físicamente imposibles, surgen de la espesa niebla y tienen un aspecto tan repugnante que deberían llevar una placa de identificación con la inscripción: en caso de pérdida devolver al Sr. Satán, Infierno. Tel: 666. Son las estrellas indiscutibles de la nueva creación de Kalisto.

Situado en la vieja ciudad de Londres en el año 1832, con un estilo genial y personal «Viejo Mundo», caminas sobre las calles empedradas en busca del excéntrico nigromante Adam Crowley y no puedes sino temblar ante la atmósfera que te envuelve. Tenebrosas callejuelas, oscuras alcantarillas, cementerios de la época victoriana y una densa niebla que lo impregna todo son los ingredientes perfectos para crear esos momentos de gloria en que dices: «yo me largo», mientras los mastodónticos monstruos atraviesan las paredes a cabezazos decididos a atacarte.



En vez de ser la aventura de acción frenética que podría haber sido, *Creatures* es, simple y llanamente, un *beat 'em up* con monstruos tontos merodeando por ahí. Con un sable puedes partir en dos a los hombres lobo, decapitar a los zombies con cualquier cosa afilada o eliminar a los demonios con una pistola. Y, aunque no hay nada malo en ello, tendrás suerte si logras disfrutar de una o dos horas de magia antes de que empieces a sufrir los serios problemas de la jugabilidad.

Para un juego que se basa en lanzarse sobre cualquier monstruo alado morador del infierno que te salga al paso, el sistema resulta bastante defectuoso. Con unos pocos movimientos a tu disposición, no hay lugar para que puedas desarrollar tus piruetas y tus habilidades de espadachín. Peor aún es estar luchando con la cuarta criatura y darte cuenta de que martillear los botones sin ton ni son es una estrategia tan eficaz como cualquier otra. Las luchas parecen totalmente fortuitas. Realiza la mayor parte del recorrido de un nivel sólo para hundirte en la desesperación ante las pezuñas de un demonio que ya has atado cientos de



Luchar contra este engendro de Satán no es tarea fácil con este ángulo de cámara.









Fiesta de mosntruos

Desde luego son criaturas de pesadilla. Pisoteando las calles de Londres, encontrarás algunos de los imponentes monstruos que se ciernen sobre tu personaje, chorreante de ectoplasma. Envíalos donde salieron (si puedes aguantar la tediosa lucha).


Éste es un hombre lobo común (o de jardín). Un colega.


Estos gigantes atraviesan las paredes para machacarte el cráneo.


Las mantis religiosas aladas del demonio. ¡A por ellas!


Esta serpiente de cuatro cabezas es tu primer enemigo.

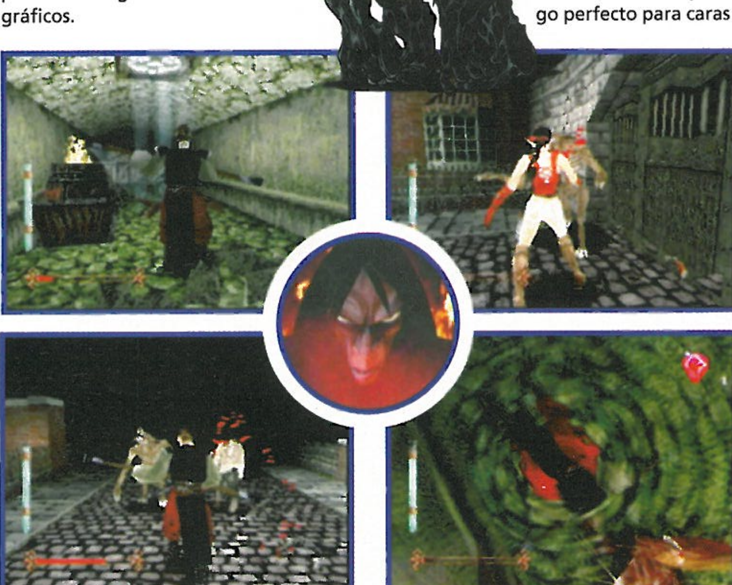
...reatures

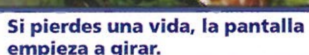
veces antes, y acabarás por intentar escabullirte de todos los enemigos o por usar el limitado número de pistolas y proyectiles que irás encontrando para evitar enviarlo todo al quinto pino. No tiene mucho sentido. Las cosas no mejoran mucho con el enfoque desde atrás de una cámara fija que hace que, calcular las distancias y anticiparse a los ataques, sea prácticamente imposible.

Los niveles están diseñados como recorridos rectos con algunos regresos hacia atrás para pulsar interruptores y recoger objetos. Tienes un temporizador que cronometra los segundos que llevas sin enfrentarte a un monstruo. Tu barra de salud baja si no eliminas alguno cada pocos minutos. Con estos encuentros criatura/callejuela oscura, se pierde rápidamente cualquier sensación de suspense que hayan podido conseguir los escalofriantes gráficos.

Realmente, no hay nada que hacer aparte de lanzarse de cabeza de una pelea a otra. Alguna vez tendrás que saltar sobre puentes rotos y cosas por el estilo, pero lo único que se consigue con eso, es que culpes a tu personaje por no poseer las habilidades de Lara. El más leve roce del D-pad puede hacerte caer al agua y ahogarte. Tampoco puedes escalar o colgarte de los salientes, cosa que te hubiera permitido explorar los paisajes con excelentes mapas de textura en 3-D.

Así que lo que podría haber sido *Tomb Raider* con toques de *Resident Evil* acaba en un intento fallido de juego de cuchilladas que ni siquiera llega a cumplir con las máximas de un *beat 'em up*. Podría haber sido la clase de juego perfecto para caras ensangrentadas. Pero incluso como simple juego de correr y luchar, el pésimo trabajo de la cámara, los controles imprecisos y las batallas desiguales lo dejan en un juego que obtiene poco más de un aprobadillo.


Puedes decapitar a los zombies de un solo golpe.


Si pierdes una vida, la pantalla empieza a girar.

Punctuación



Acción
- Jugabilidad
- Originalitdad
- Adictiuidad

Gráficos

- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

Un estupendo compendio de monstruos, empobrecido a causa de la jugabilidad. Podría haber sido genial, debería ser bueno pero al final ha tenido más fallos de los que esperábamos.

6


Valoración






Elimina algo antes de que se acabe la barra.


Haz de kung-fu y confunde al personal.

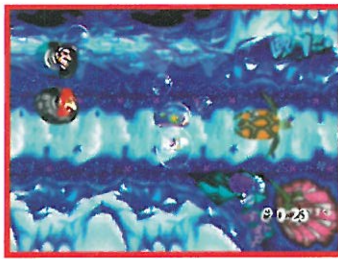

En el cementerio las gárgolas cobran vida.


Cuando golpeas a una criatura, el ketchup sale disparado.





Templos, junglas y camionetas de helados. Un día corriente.



Las tortugas son muy corrientes en los fondos marinos de Atlantis.



No es que sea aburrido. ¡Es que no pasa nada!



Las barras de nivel no te ayudan demasiado.

De: Infogrames Ibérica / Ocean

Disponible: Sí

6.990 pesetas



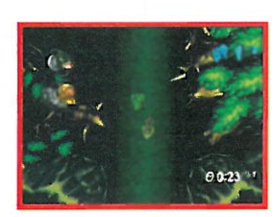
1-4 Jugadores

Tarjeta de memoria



Multi-Tap

Motor Mash

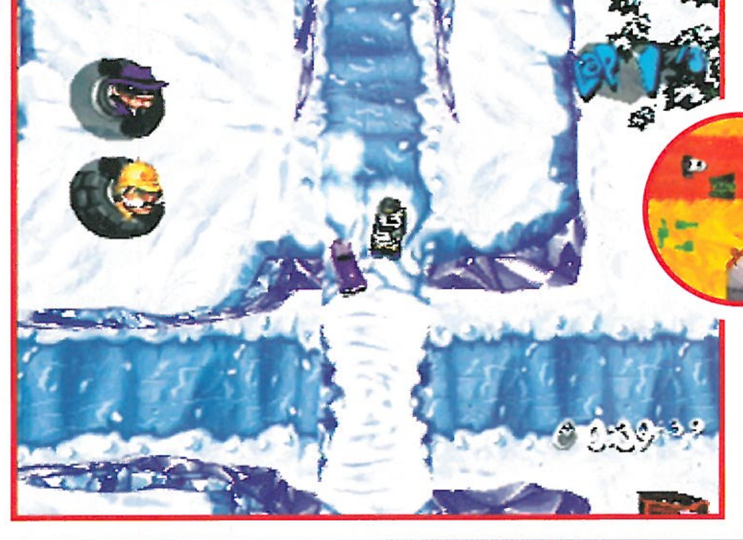


Motor Mash. ¿Y qué? En pocas palabras, es como *Micro Machines*. Sí *Motor Mash* incluye alguna innovación, pero tan pronto como veas la pantalla de opciones te darás cuenta de que le debe casi todo al «Mejor Juego de Miniaturas», un clásico de Codemasters. Ni siquiera intentan ser un poco originales en el proceso. Las mismas competiciones, los mismos personajes... Lo habéis adivinado: lo mismo de demasiadas cosas.

A lo mejor se da por sobreentendido. *Motor Mash* usurpa los conocimientos de programación de Ian Copel y los redibuja. Todo basándose en el excelente *Micro Machines II*, de SuperNintendo. ¿Quién puede culparle por intentarlo? Lo mejor es enfrentarse crudamente a la respuesta de la siguiente pregunta: ¿qué es *Motor Mash*? *Motor Mash* es una completa, inadulterada e inapologética copia de *Micro Machines II*. Ya lo hemos dicho. Probablemente, la única diferencia entre *Motor Mash* y *Micro Machines* sea el diseño de niveles. Mientras que la más reciente encarnación del juego de Codemasters, *V3*, te hacía pasear por mesas de billar, platos de desayuno, jardines de roca y otros ambientes domésticos, *Motor Mash* es más tradicional y se desarrolla por el nivel del miedo, el de la selva, el de la nieve, el de la ciudad y el acuático.

Los niveles han sido presuntamente creados en conjunción con los personajes que aparecen en ellos. El nivel de la jungla, por ejemplo, es el hogar de Posh Bloke ™ Smythe-Bagshotte-Smythe mientras que la ciudad acoge a Al Machino y a Robert DeZero (¡qué graciosos!). Cada uno de los personajes se desenvuelve mejor en su zona de origen; pero, en realidad, el margen es tan pequeño que a duras penas se nota.

Es una pena (o una vergüenza), que



Esto tiene toda la pinta de una caravana.



Si caes aquí, no importa la altura, vuelves al principio.

Recinto personal

Podría haber estado bien. Una vuelta por la vida de... *Motor Mash*



¿Ves estas luces rojas? Eso significa Start. Es lo más divertido que pasa en el circuito por la Amazonia.



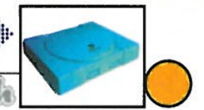
Un camino abierto. No es una oportunidad para mejorar o empeorar. Incluso si lo fuera, podrías volver atrás. El templo no está mal.



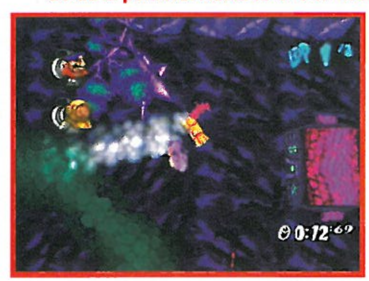
Uno de los dos puentes de hojas que hay. Es lo suficientemente ancho para que pases de lado a lado. No hay emoción ni intriga.



La linneeaaaa de meeettaa. O por lo menos la señal de que ya no tienes que dar más vueltas.



Un patinazo de locos en todo el sentido de la palabra. Hasta la CPU lo hace.



Otra vez el revestimiento. Éste soy yo. Me pasa muy a menudo.

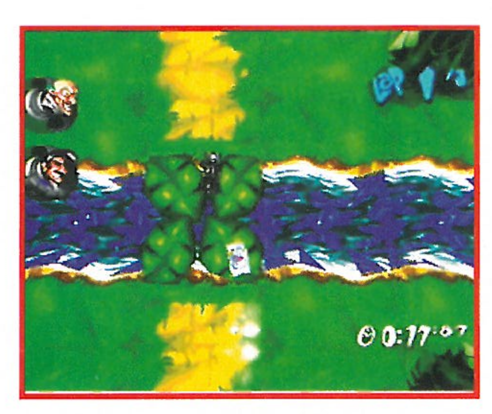


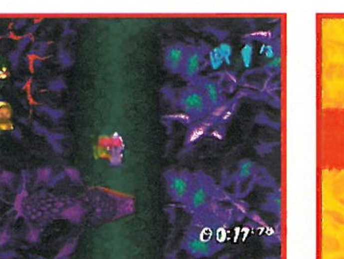
la diferencia entre *Motor Mash* y su original sean los problemas y no alguna virtud. Las pantallas son, en su mayoría, bastante malas. La búsqueda de unos alrededores más realistas ha significado que los desarrolladores se han podido dar menos alegrías a la hora de diseñar. Por lo tanto, en vez de ir sobre el tapete verde de la mesa de billar y saltar en un bolsillo, lo que haces es cabalgar a través de la selva. En vez de volar del bol del desayuno a otro bol de desayuno, cruzas un río. Divertidísimo.

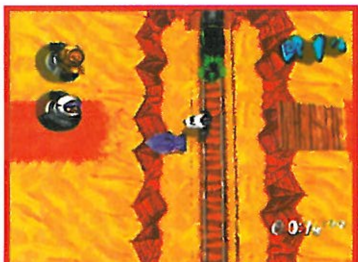
El mayor problema de *Motor Mash* es que, en realidad, no pasa nada. Se maneja bien, los coches van a toda velocidad por los niveles y cuando hay cuatro jugadores te diviertes bastante. Sin embargo, en realidad, todo lo que estás haciendo es pulsar Izquierda y Derecha en el D-Pad. Hay un arma que puedes utilizar de vez en cuando, aunque entonces la velocidad aumenta dramáticamente y tu coche se precipita al vacío. Además, en el más puro estilo de los juegos de carreras con coches pequeños, cuando eres el líder de la carrera no puedes ver las curvas que vienen. El efecto es mucho peor que en *MMV3*.

¿Por qué todos los vehículos de *Motor Mash* se manejan de la misma forma? Es fácil comprender que si uno de ellos es una lanzadera espacial y el otro un submarino, se tendrán que hacer funcionar diferente. Por supuesto que deberían, pero no. Aumentas la velocidad, alejas el *zoom*, sin importarte si estás encima de un Buck Thruster o de la camioneta de helados Juan Cornetto.

No es sólo que *Motor Mash* sea un juego poco sólido. No todos pueden ser tan buenos como *Micro Machines*. Pero si alguna vez se les ocurre hacer una segunda parte, que tengan el detalle de rediseñar los niveles y los coches. Los dos aspectos necesitan más creatividad. Esto es por lo que *Micro Machines* es tan bueno, porque a nadie se le ocurrió nunca que un coche cayese en un bolsillo. La visión tan poco divertida de la vida que se observa a través de *Motor Mash* está demasiado cercana a la realidad. Y esto no es divertido.









La lanzadera espacial es rápida, pero muy mala en las esquinas.



Burbujas porque estás debajo del agua.

Tus cuatro adversarios

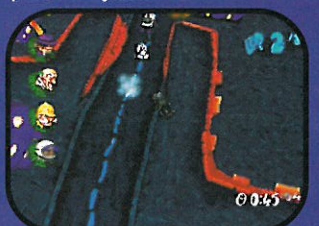
El modo cuatro jugadores está bien cuando hay cuatro personas jugando. Cuando estás tú contra cuatro tipos controlados por la CPU... la cosa es menos divertida.



Acelerando en la línea de salida. Es aburrido —sí, desde el principio— y los jugadores de la CPU son mucho mejores que tú. No me parece muy correcto.



La perspectiva inusual también significa que no puedes ver las curvas que vienen y tampoco los potenciadores. De nuevo, otro fallo.



Y entonces pasa esto. Te caes en un agujero del decorado Y NO PUEDES SALIR. No importa lo mucho que lo intentes. Las cosas son como son.



Para acabar sólo tienes que hacer por enésima vez este recorrido. ¿No te apetece?



Puntuación



Acción

Jugabilidad

Originalidad

Adictividad

Gráficos

Animación

Efectos

Presentación

Sonido

Música

Efectos

Ambientación

Es un juego bastante competente, pero algunos errores y la falta de la frescura de *MMV3* le pierden. *Motor Mash* no da la talla. No es lo que todos estábamos esperando.



5



Valoración



Garantizado, todo parece tan bonito...



... pero estas tonterías no reemplazan...



... el aspecto de juego un poco pasado de moda...



... y tampoco sus fallos vitales.



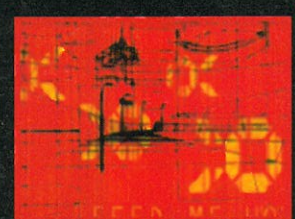
Peliculillas

Bienvenido al mundo de las intros. Hoy en día, a la vez que adquieres tus juegos, consigues una película de éxito, incluida en el CD. Hay verdaderas obras maestras. Te mostramos algunas de ellas; eso sí, nos hemos inventado el argumento para proteger a los inocentes.

Wipeout 2097


Estamos en el año 2097. El diseño es la nueva religión.

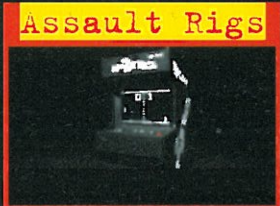

La *Cat Tower* inaugura el culto a las mascotas.


Imágenes de Goldfish se cuelan en los anuncios.


Pero, una rebelión contra este culto acecha...


... una facción disidente toma la tecnología...

Assault Rigs


Érase una vez una triste maquinita de monedas...

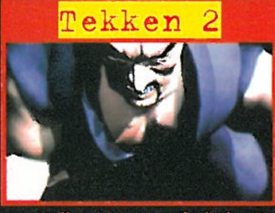

... con sus desafortunados gráficos de bloques.


Pero, entonces, llegaron las nuevas máquinas.


El increíble hardware que sumergía al jugador...


... y lo envolvía en un fantástico mundo virtual...

Tekken 2


Heihachi está enfadado. Su bigote está en baja forma.


Él envía Paul Phoenix a Boots a comprarle cuchillas.


Jun le explica a Heihachi un tratamiento a la cera.


Lei, que está bien afeitado, protesta por el juego sucio.


«¡Estoy harta de depilarme!», grita Michelle.

Soul Blade


El barco de Cervantes se rompe en medio de las olas.

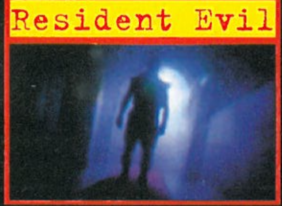

Uno a uno aparecen los combatientes. Mitsurugi..

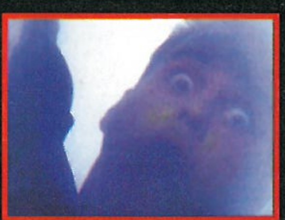

... Li Long, Seung Mina, Hwang, Taki, Rock...


... Sophita, Siegfried y el muy temible Voldo.


Se nos muestra el pasado de los personajes...

Resident Evil


La música empieza en el club «Resident Evil.»


«¡ENORME! Me encanta. ¡Pasa el Buxton Spring»



Las cosas han cambiado. ¿Algún problema?



El peligroso trance-mix de julio del 98 del...


... trip-hop progresivo de DJ Forest ataca de nuevo.

Maestras


... y destruye la nueva cultura de las mascotas.

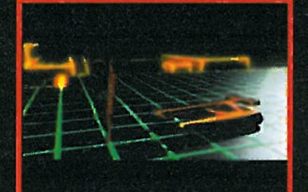

«Viper uno llamando, Whiskas en el sector tres...»


«Roger Viper dos, hay una ofensiva de anuncios.»

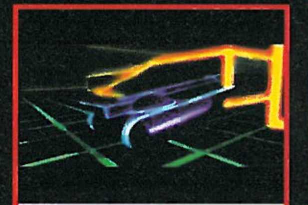

«La propaganda de animales ha sido eliminada.»


«Una victoria del sentido común.»


... resultó ser desgraciadamente...


... un fraude como el de aquella vieja película...


«Es como un juego de carreras en una cuadrícula...


... ¡es retorcido y lento!», gritaban los jugadores...


... mientras sus ojos explotaban por las gafotas.


Empieza a comprender el problema del hirsutismo.


Nina presume de sus éxitos con la electrólisis.


La Gillette Sensor de Marshall da buenos resultados.


Una máscara solventa los problemas de afeitado.


¡Moriréis por vuestros tratamientos capilares!»


... sus experiencias y lo que les conduce a....

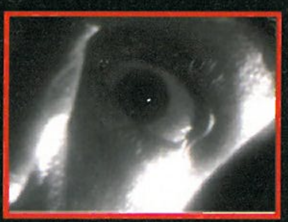

... luchar por Soul Blade. Seung Mina...


... y Sophita se preparan para la lucha.


Mientras Rock hace unos arreglillos de última hora.

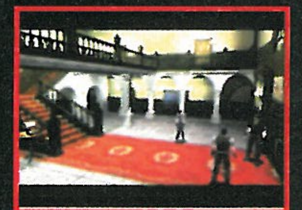

Cervantes toma un refrigerio antes de la contienda.


«Te amaré hasta que te mate Dave.»


«¡Oh! ¡Estoy viendo visiones! ¡Necesito aire!»


«¡Oh, Dave! Mira las estrellas. Están muy raras.


Aplastados, Dave y sus amigos se van a casa...


«¿Estas son horas de llegar? Mamáaaa...»



Aunque no es demasiado pronto para pasar nuestro examen, la campaña de Navidad nos ha obligado a separar por secciones la avalancha de juegos que se nos viene encima. En *PlayStation Power* nos permitimos el lujo de escoger entre lo mucho que va a estar o ya está disponible en estas fechas para ayudaros a elegir. Siempre a la última.









Si creías que el primer juego era bueno, y miles de vosotros lo pensasteis, preparaos para algo muy especial...

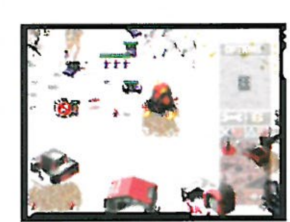
Command and Conquer
Red Alert



La barra de menú se desdibuja sin el puntero.

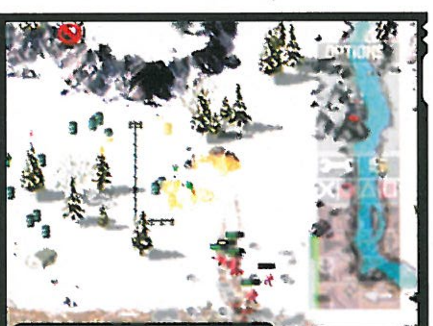
La guerra es algo terrible. Pero aparte de ser la única razón por la cual vuestro profesor de historia pronunció alguna vez el adjetivo «sangriento», también sirve para hacer grandes videojuegos. Han habido muchos pretendientes a la corona de *C&C*, pero ahora el genuino juego de acción de guerra ha vuelto para vencerlos a todos. Y esta vez está muy bien dotado. ¿Te atreves a probarlo?

El primer juego, *Command & Conquer* fue un éxito masivo cuando finalmente pasó de PC a PlayStation, y se lo merecía. Ahora, esta nueva versión parece confirmar que la saga *C&C* es la mejor serie de estrategia que existe en el mercado. Es un *C&C* renovado; actualizado con todas las características y aventuras de la versión PC más vendida de *Red Alert* intactas, y además tiene una pinta genial. Te garantizamos que va a ser el acontecimiento de la temporada.



Destruir las bases enemigas es desestresante.







Red Alert es mucho más que nuevas misiones.



Hombres barbudos te examinan con la mirada.



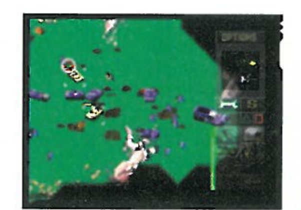
Las escuadrillas son un arma muy útil contra el enemigo. Los lanzadores de granadas son letales con rabia; hazte con ellos.

Si organizas tus planes con gracia, puedes matar un buen montón de hombres de un solo ataque.



Para aquéllos que no saben nada acerca de *Command & Conquer* ni tampoco por qué es tan bueno (se os debería caer la cara de vergüenza), permitidnos que os arrojemos un poco de luz sobre el tema. La acción en *Command & Conquer* y en su secuela, *Red Alert*, se desenvuelve a lo largo de 60 escenarios y mapas y, por primera vez en el género de juegos de guerra, se desarrolla en tiempo real. El principal propósito del juego es destruir al enemigo en cada nivel, aunque te puedes dedicar a otros objetivos como salvar rehenes, o destruir las comunicaciones. Uno puede construirse su propia armada acumulando recursos pero, como todo en *Red Alert*, cada acción tiene sus consecuencias. Así pues, si quieres construir 50 tanques, perfecto, pero tendrás que obtener dinero de alguna manera, y si tiras la casa por la ventana en artillería terrestre, la ofensiva puede flaquear en otras áreas, como por ejemplo en el aire o en el mar. Hay tantas cosas que hacer en *Red Alert* que siempre tendrás una gran sensación de poder y de control, lo que hace que este juego resulte peligrosamente adictivo.

Como se puede esperar en la mayoría de juegos de hoy en día, la historia de *Red Alert* está contada en secuencias de vídeo animado. Si pensabas que el juego original tenía algunas escenas de gran calidad, entonces estás de enhorabuena. Hay montones de actores por todas partes y la trama consigue mezclar los hechos y la ficción perfectamente.



En el modo escaramuza, puedes ser cuatro hombres a la vez.



Envía ingenieros a los edificios del enemigo para capturarlos. Pero mantenlos protegidos.







Lo viejo, a la basura...

***Red Alert* posee nuevas características y armas que no sólo nos ofrecen más posibilidades en la destrucción masiva, sino que también dan una nueva dimensión al juego. Aquí tienes algunos de los nuevos elementos que te pueden ayudar a ser el ser más poderoso del mundo...**



Los perros. Juega como los soviéticos para tener acceso al mejor amigo del soldado (bueno, por lo menos el mejor amigo del soldado soviético). Privados de su cuscús de pollo, adaptado al gusto perruno, y de sus chocopics, las pobres bestias están deseando hincarle el diente a la comida «aliada». Son muy fáciles de matar, pero es mejor dirigirlos hacia algunos enemigos de infantería.



En la marina puedes surcar los siete mares. Los aliados pueden disponer de cruceros, destructores y cañoneros para planificar su estrategia naval. Todos estos barcos pueden atacar objetivos terrestres, que es su mayor ventaja ya que los de los soviéticos son más bien pobres, sin contar con que sólo parecen capaces de construir submarinos. Los dos bandos pueden crear bases de transporte marinas.



Tienes que volar. El aire da más diversión y juego, sobre todo para los soviéticos, ya que poseen dos tipos de aviones destructores: un avión espía y otro que es un precioso lanza paracaidistas. Los aliados, desafortunadamente, se las tienen que arreglar con unos pocos helicópteros. Con el tiempo podrás desplegar los aviones espía y los refuerzos de paracaidistas, directamente al corazón de la acción.



Edificios. Hay muchas nuevas instalaciones, desde los generadores de vacío, que permiten que la base no sea detectada por los radares, hasta la cronosfera, que posibilita modificar el tiempo hacia otra parte del mapa, sin hachazos traicioneros ni pasos sospechosos al llegar. Afortunadamente. Los aliados pueden construir edificios de cartón piedra que les ofrecen una defensa buena, bonita y barata.

¿Qué? ¿Cómo?

***Red Alert* no es un juego fácil. Aparte de la sana desesperación de las misiones en solitario, resulta bastante duro adentrarse en el juego sobre todo si no se ha leído el manual. Hay una pequeña cosa llamada estrategia que se tiene que aprender para hacerlo bien. ¿Por dónde hay que empezar? Continúa leyendo...**



Como en anteriores ocasiones, se empieza con una unidad de construcción móvil y algunos tanques. Los tanques son aquellos vehículos con unos grandes cañones delante. Cuando hayas encontrado un bonito claro para montar el campamento, puedes hacer *clic* sobre la unidad de construcción móvil y se transformará al instante en una unidad de construcción inmóvil que te encantará. Protégela, es muy importante.



Para que tu próspera comunidad continúe feliz y súper alimentada, necesitarás algunas poderosas plantas. Las hay baratas y fáciles de reemplazar, y además pueden servir de camuflaje para los edificios más importantes. Si pierdes poder todo irá más lento y los radares no funcionarán.

Esto puede darte muchos problemas, así pues, mantente súper vitaminado y súper mineralizado.



Ahora necesitas dinero para continuar produciendo más armas y tropas. ¿Cómo vas a conseguirlo? De tu mina de mineral, por supuesto. Para extraer el mineral necesitarás una refinería. Resulta caro, pero va equipada con un camión minero sin gastos adicionales.

También se pueden construir camiones extra para recoger todavía más mineral (¡qué tentación!).



Ya estás preparado para construir lo importante: los barracones y las fábricas de armamento. Deja la minería para los otros y empieza a erigir una armada preparada para matar al enemigo.

Mientras el dinero vaya circulando, puedes construir lo que te apetezca. Vigila tus camiones de mineral ya que son uno de los objetivos favoritos del enemigo.

Repara los edificios dañados lo más rápido posible, ya que si son destruidos perderás un montón de dinero.



Red Alert, de hecho, se desarrolla mucho antes de la acción de *C&C*. Todo empieza a mediados de los años 40, cuando el joven Albert Einstein estaba devanándose los sesos con el viaje en el tiempo. Bueno, no. En realidad estaba ideando una manera de cambiar la historia para que Hitler nunca subiera al poder. Casi nada. El despeinado genio consigue finalmente su objetivo, pero tantos esfuerzos sólo sirven para dejar el campo libre a otro dictador, Stalin (pregunta a tu abuelito), que va a convertirse en una amenaza mundial. Horror. Tú asumes el rol de comandante de las tropas soviéticas o de las aliadas y tu misión es luchar en una Segunda Guerra Mundial alternativa. Según cuál de los dos CD disponibles pongas en tu consola gris, formarás parte de uno u otro bando y dependerá de ti que sea una conquista triunfal o una derrota catastrófica. Películas como *La loca academia de policía* aparte, las secuelas deberían superar siempre al original. En esta ocasión, el objetivo se ha cumplido. Así pues, ¿cuáles son las novedades en *Red Alert*? A pesar de ser el mismo juego de estrategia de alta calidad y acción, tienes una



Esa cosa dorada es el mineral. Recógelo para hacer dinero.



Aprovecha el paisaje para protegerte mejor.















Los camiones de mineral del enemigo son su medio de subsistencia, si los destruyes, ganarás.



Si estás en esta situación, mejor será que seas la armada roja, porque los marrones están acabados.



En la esquina superior derecha puedes ver el dinero que tienes. Mantenlo siempre a la vista.





Los rojos abandonan el escenario de la batalla para reagruparse.

mayor resolución de pantalla. Es aquí donde *Command & Conquer* fallaba un poco. El juego original merecía un notable pero flaqueaba en los gráficos, demasiado acartonados y poco parecidos a los que la PlayStation nos tiene acostumbrados. En comparación, *Red Alert* supone una gran mejora en las unidades y en los hombres, que aparecen menos rígidos y feos. Una mayor claridad de toda la pantalla significa también que se puede ver más y mejor el mapa en cualquier momento. Siguiendo con la cuestión técnica del asunto, *Red Alert* está totalmente adaptado al ratón de la PlayStation, así pues, podemos confirmar satisfechos que nuestra poco aprovechada consola funciona de miedo, acelerando a tope el juego y la diversión. Otra buena noticia, quizás la mejor, es que dispone de una opción de conexión en serie para la acción entre dos jugadores, de este modo pueden jugar uno en cada bando en la misma batalla (una característica que también aparecía en el juego para PC pero que había sido tontamente olvidada en el *C&C* original). Espléndidas noticias.

A lo largo del juego encontrarás una gran cantidad de mejoras que aportan a la jugabilidad nuevos elementos y facetas a explorar que eran impensables en la primera versión del juego. Ahora se puede atacar desde el mar y desde el aire, o incluso todo al mismo tiempo si se quiere. Y no sólo podemos usar la totalidad de los nuevos (y muy variados) vehículos y tropas en los combates, sino que también los que gustan de la conducción peligrosa en el campo de batalla, pueden engañar al enemigo «modificando el tiempo» para cambiar la situación de las tropas en el mapa.

Tenemos que reconocerlo, la emoción nos embarga. Y tú, si eres un verdadero fan, también tendrías que llorar de emoción. Exceptuando un grave síndrome de trincheritis aguda, *Red Alert* va a acabar con todo, hasta con su antepasado. Cría cuervos.
¡Aaaaaatención, firmes!





La visión frontal te permite ver tus objetivos.



Los planes muestran sus defectos en la práctica.

Toma el mineral y corre antes de que lo haga otro.

Información

De:	Virgin
Disponible:	Sí

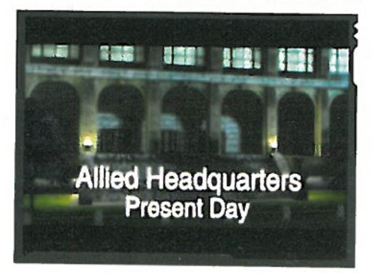
Esta encantadora chica es Tanya. Es tan dura como el que más.



Los tanques grandes hacen más pupa que los pequeños. ¡Banzai!









Las armas nucleares no destruyen a medias al enemigo: si alguno queda vivo queda achicharrado por las radiaciones.



Observa cómo se ha realzado la acción. No dejes que nadie diga lo contrario.

El gancho funciona siempre. Bueno, en realidad no lo hace tantas veces como quisiéramos.

Con un nombre bastante más atractivo que su equipo, *Sub-Zero* se acerca a la nueva mezcla de combate, aventura y plataforma *made in* Midway.

Mortal Komba

Cuando exprimes un limón hasta la última gota, sientes esa grata sensación inicial de las membranas reventando y el jugo fluyendo fácilmente hacia la bandejita del exprimidor. Después, si lo estrujas por segunda vez, obtienes otra considerable cantidad de zumo. Al final, ejerces una gran presión contra la piel y la comprimes hasta que una patética gotita cae junto a indeseables partículas de pulpa que estropean ese pequeño placer que habías sentido al empezar...



Sub-Zero trepa por una cuerda.

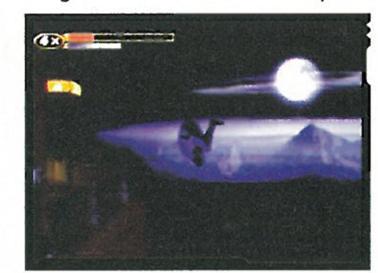
Midway y GT Interactive están a punto de sacar otra entrega de la serie con un tema un poco distinto. Se titula *Sub Zero: Mortal Kombat Mythologies* y presenta un enfoque diferente a sus antepasados que *sólo* eran *beat 'em up*. Esto es un *beat 'em up* pero... CON PLATAFORMAS.

El guión se enmarca en una época anterior a los otros juegos *MK* y parte de una misión: recuperar el mapa sagrado de un Templo Shaolin. Este mapa también indica el camino hasta un gran tesoro llamado amuleto de Shinnock. Shinock era un dios que existió hace miles de años. Al principio era bueno, pero (cómo no) el poder se le subió un poco a la cabeza. Rayden (el tipo del sombrero en forma de bol para cereales) le dio un buen escarmiento y lo envió de vuelta al



¿Qué podría ocultarse tras esta entrada?











Preparándose para una gran pelea. Lástima que no haya ni un alma.



Éste es uno de los enemigos de final de nivel. El juego adopta el genuino estilo de pelea *MKT*.



¿Saltará o no saltará? Nueve de cada diez veces no lo hace.

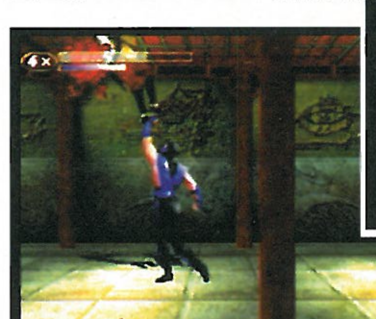




Si pudiera colgarme aquí durante unas cuantas semanas, estos tipos se aburrirían y se largarían a casa.







t Mythologies
Sub Zero

lugar de donde había salido, arrancándole —eso sí— el amuleto. Pero no lo destruyó. Hubiera sido demasiado inteligente por su parte. En vez de eso, lo enterró en las montañas de China. Y ahí es donde empieza tu misión: ir y encontrarlo.

Definir *MK Mythologies* como un juego de plataformas puede ser un poco engañoso, porque contiene una buena versión del motor de combate de *Mortal Kombat* (valga la redundancia). Cualquier amante de los *beat 'em up* se sentirá automáticamente como en casa con este juego, al menos, en teoría. La nueva jugabilidad funciona de la siguiente manera: vas deambulando por ahí con un telón de fondo tipo *scroll*, evitando ser aplastado por algunos pilares, apaleando a los diabólicos personajes *MK* que te salgan al paso, saltando de balcón en balcón y evitando más trampas para luchar, al final, contra el enemigo de nivel.



Otro salto fallido. Me he vuelto a caer.

Una de las mejores jugadas es la forma en que el juego dispone los diferentes niveles de combate. Cuando luchas en un nivel medio normal, tienes que pulsar un botón para situarte cara a cara frente a tu adversario. Esto te permite, si lo prefieres, salir corriendo. En cambio, cuanto te enfrentas a un enemigo, te encuentras en una pantalla única, en la que disfrutas de la clase de encuentro que has visto en los juegos anteriores. Empiezas el juego con un número limitado de movimientos, pero si vas recogiendo potenciadores y vas ganando puntos de experiencia puedes adquirir la colección habitual de movimientos especiales. La mayor parte de los artilugios que hay en *MK3* tienes que ganártelos.

En cuanto a gráficos, es igual que *MK3* pero con algo de magia 3-D en los fondos; o sea, un poco decepcionante en general. Además, a causa de la fusión entre la acción de un juego de combate y uno de plataformas, se plantea una curiosa situación de intercambio. ¿Los desarrolladores consiguen equilibrar la balanza? Muy astutamente han optado por conservar la potencia del motor de combate (al fin y al cabo, a él se debe el éxito de *MK*). Pero esto significa que las partes de plataformas han salido perdiendo, con saltos poco precisos, una detección de colisiones bastante pobre y algunos rompecabezas mal estructurados. Pero esto no es un análisis. El juego no está terminado, y todavía se puede mejorar mucho la jugabilidad.



Es un *beat 'em up* con algo de aventura.



Subbers pasa mucho tiempo en habitaciones vacías pero no promete grandes escenas de acción.



De:	New Software Center/GTI
Disponible:	Diciembre






Inglaterra contra un equipo que viste de naranja. Si son los italianos, victoria segura.


Las animaciones de los jugadores se han mejorado, pero no en detrimento de la jugabilidad.


El sistema de cámaras también se ha mejorado para que no te pierdas ni un detalle de la acción.

A causa de *Actua Soccer*, *adidas Power Soccer* fue casi un fracaso, cuando apareció hace unos dos años, en su intento por llevar las riendas en el mundo de los simuladores de fútbol. Su secuela no quiere ser el segundo plato de nadie.

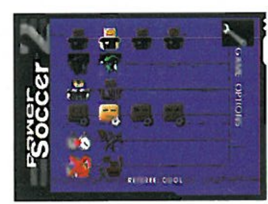
Power Soccer 2


Compite con lo mejorcito de Europa y...

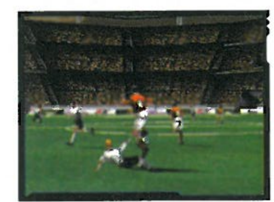
Si hubiera existido *PlayStation Power* en el momento de salir a la venta *adidas Power Soccer* le hubiéramos dado un ocho sobre diez. Pero luego apareció el rematadamente bueno *ISS Pro* que, para ser francos, gana la competición de calle. Si hubiéramos podido puntuar a *ISS* en el mismo número, seguro que se hubiera llevado un doce sobre diez.

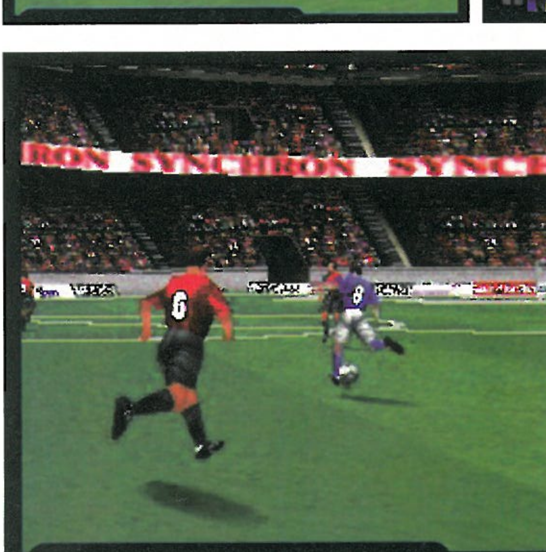
Los chicos de Psygnosis no podían limitarse simplemente a mejorar su juego de fútbol, sino que debían dotarlo de una buena dosis de adrenalina para poder ser un digno competidor. Posiblemente, han conseguido alcanzar su objetivo. Una de las características más sorprendentes es el motor de gráficos. El viejo se envió directamente al incinerador de basuras y los desarrolladores se pusieron manos a la obra para crear una versión muy mejorada que, todo hay que decirlo, supera algunas de las limitaciones gráficas de la consola gris. Según comentan los desarrolladores, los juegos de PlayStation a menudo presentan unas texturas muy bastas con un número limitado de colores debido a la falta de memoria de vídeo. El motor de *PS2* debería ofrecer un entorno más vibrante con texturas mucho mejores. Pero por encima de todo, las animaciones de los jugadores no sólo tienen un aspecto mejor, sino que responden más rápido a las órdenes que uno pueda ejecutar a través del Pad. Más de un encargado del desarrollo tuvo que ingerir cantidades industriales de aspirinas para poder crear un sistema que evitara la ralentización de la animación en detrimento de la jugabilidad.

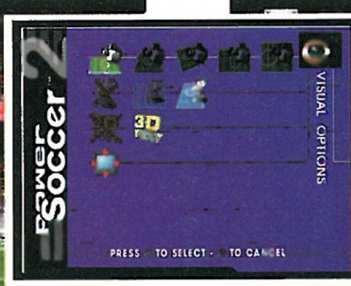
De hecho, se nota que Psygnosis ha retocado cada aspecto del juego original. Hay más estadios disponibles, un



Una pantalla de opciones. No está mal.


Hay más movimientos que nunca.


Los estadios y escenarios exteriores son en 3-D real, para que todo parezca mucho más auténtico.







La estela que hay tras el balón indica que está a punto de producirse uno de esos disparos especiales.











En este punto, no estaría mal provocar una falta.

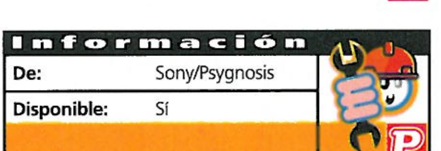
Un pase corto del jugador número 11. Fíjate en los detalles.

total de ocho, que no sólo presentan un aspecto más elaborado sino que parece que los escenarios hayan sido creados en 3-D para hacer que sea aún más convincente. Se han añadido nuevos ángulos de cámara y el nuevo modo virtual de ésta debería eliminar los cambios repentinos de cámara que afectaban al juego original.

También se ha mejorado el sonido. Se han incorporado nuevas grabaciones de la afición y varios himnos que, en teoría, hacen que uno se sienta como en las gradas del estadio de su equipo favorito.

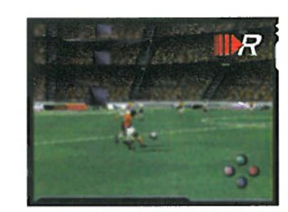
Sin embargo, las características más nuevas son las opciones multijugador y los movimientos especiales. Ahora pueden jugar hasta cuatro personas en casi todas las configuraciones: uno contra uno, uno contra dos, dos contra dos, tres contra uno, cuatro contra el ordenador... tú eliges. En lo que respecta a los movimientos especiales, los chicos de Psygnosis no quieren dar muchos detalles; el jugador es el encargado de dar con ellos. Podrás ejecutar algunas faltas realmente duras. Uno de los aspectos más intrigantes es la posibilidad de programar movimientos. En pocas palabras, los encargados del desarrollo han incluido bastante animación de captura de movimientos que se desconectará tan pronto como se ejecute un movimiento nuevo. Los juegos con captura de movimientos suelen ser bastante lentos porque las animaciones (por ejemplo, el control del balón) continúan hasta el final. En *PS2*, en cuanto intentes un movimiento nuevo, el juego se centrará en él. El resultado ha sido esta nueva característica de programación. Gracias a ella puedes predefinir toda una serie de movimientos que se pueden llevar a cabo de forma sencilla a la vez que ejecutar con rapidez. Esperemos que con esto se consiga una experiencia más táctica.

No damos nada por seguro, pero no dudamos de la profesionalidad de quienes se encuentran detrás de *PS2*. La decisión de prescindir del tirón de adidas es una prueba de que *Power Soccer 2* no necesitará la ayuda de nadie para atraer a los fans del fútbol.



Información

De:	Sony/Psygnosis
Disponible:	Sí



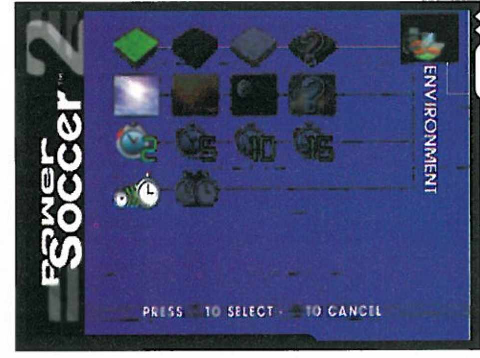
Se supone que habrá una opción de repetición.



Pueden jugar hasta cuatro jugadores.









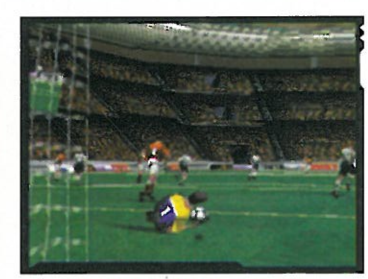
Otro de esos movimientos especiales. ¿No hay demasiada gente?



Los italianos en su propia puerta. Resulta familiar, ¿no?



Esas chilenas son fabulosas. No podremos esperar para probarlas.



El control del portero queda a cargo del ordenador.








De los productores de *Destruction Derby* llega a la consola gris *Test Drive 4*. Su objetivo principal es competir con *Need for Speed*, ¿lo conseguirán?

Test Drive 4

Lo primero es lo primero. Si nunca has oído hablar de *Test Drive*, te preguntarás dónde están los números 1, 2 y 3 de la serie o dónde estabas tú cuando salieron a la venta. Si estás familiarizado con esta saga, te sorprenderá saber que no tiene nada que ver con el resto de los juegos. Nada de nada, excepto en una cosa: el nombre, que ha surgido de la marca registrada original (*Test Drive*). ¿Has entendido algo?

Accolade desarrolló la serie de juegos original (muy parecidos a los de Amiga) y ahora le ha cedido el nombre a Electronic Arts, que ha creado un nuevo equipo de desarrollo para dar el golpe con este nuevo programa. Presumiblemente, querían mantener el nombre original debido a su fama, pero este nuevo juego de PlayStation tiene poco, muy poco que ver (o nada) con la antigualla que le presta el nombre. Resumiendo, es una decisión un poco extraña, pero ellos son los que saben, ¿no?

Lo mejor de todo es que el nuevo equipo de desarrolladores está formado por un grupo de programadores llamado Pitbull que, antes de adentrarse de lleno en *Test Drive 4*, ha producido versiones para PC de *Destruction Derby* y *Destruction Derby 2* para las compañías Reflections y Psygnosis. Ambos juegos, como ya sabrás

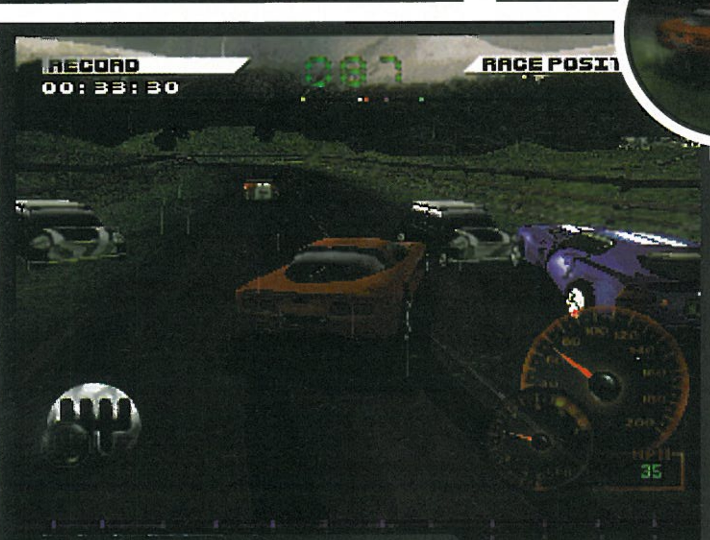
El desafío consiste en correr mucho y ganar.



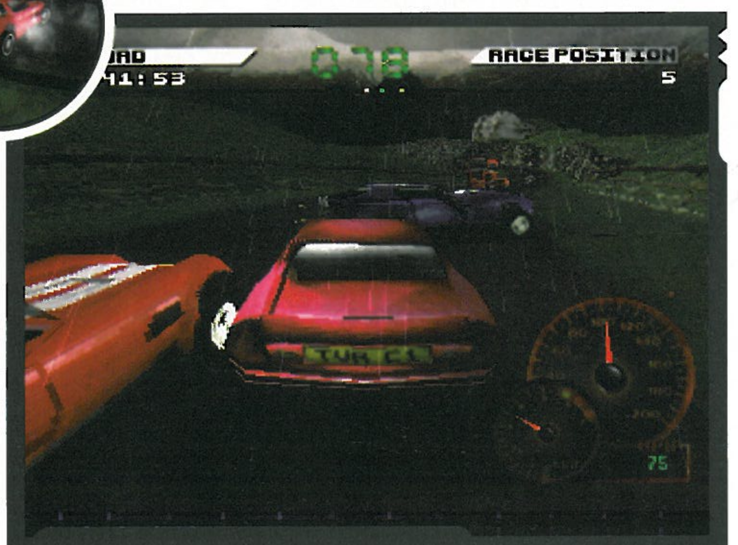
¿Te gustaría ser el piloto de estas tenebrosas carreras?







Las comparaciones con *Need for Speed* son inevitables. Por lo que hemos visto hasta ahora, *Test Drive 4* gana de calle. Será espectacular.



Gracias a un acuerdo entre Accolade y Electronic Arts, hay bastantes coches americanos en el juego.



Los fans de los coches estarán contentos con la increíble variedad que encontrarán en el juego.



Se dice que el pub del circuito de Lake District es el que frecuentan los desarrolladores.



Las sombras de los coches son en tiempo real. Dentro de los túneles el efecto es fantástico.



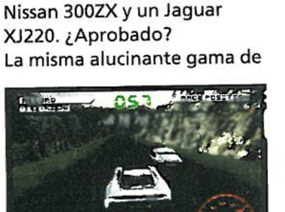
probablemente, son geniales (por cierto, se trata de la serie de carreras más vendida en el mundo). Con estos precedentes, podemos esperar lo mejor de *Test Drive 4*.

La mejor forma de definir el nuevo *Test Drive 4* es decir que es incluso mejor que *Need for Speed*. Dentro del esquema original de *Test Drive* (esquema que tomó prestado *Need for Speed*) el juego consiste en conducir el coche escogido de entre los quince posibles. Los modelos disponibles son (de carrerilla y sin respirar): un Corvette del 69, un Corvette del 97, un Camaro del 69, un Chevelle del 70, un Pontiac GTO del 69, un Shelby Cobra, un Dodge Viper GTS del 98, un Dodge Challenger, un Dodge Charger, un Plymouth Cuda 426, un Plymouth GTX, un TVR 12-7, un TVR Cerbera, un Nissan 300ZX y un Jaguar XJ220. ¿Aprobado?

La misma alucinante gama de posibilidades es la que existe para las localizaciones. Seis largas carreras te permitirán ir por lugares tan curiosos como San Francisco, Washington D.C., Kyoto (Japón), los Alpes italianos, una autopista alemana y el Lake District. Nosotros probamos este último y nos quedamos asombrados de la variedad de escenarios y de su tamaño. En vez de mostrar simples caminos, el juego dispone de unos interminables paisajes en 3-D.

Y no creas que el juego se limita a las carreras. Hay muchos más desafíos. Por ejemplo, huir de unos policías bastante molestos (cortesía de *Need for Speed*), aburrirte en las caravanas o vigilar a los peatones imprudentes. Los jugadores podrán participar en carreras individuales, correr el «Circuito de Rallies Internacional» y otras muchas competiciones multijugador. Todavía no disponemos de ningún dato acerca de la existencia de una pantalla partida para la opción dos jugadores, pero siempre queda la posibilidad de conectar varias PlayStation. Mmmm.

Con un poco de suerte, el pedigrí del equipo desarrollador debería asegurarnos un juego que compita de verdad con *Need for Speed 2*.





Información	
De:	Electronic Arts
Disponible:	Diciembre

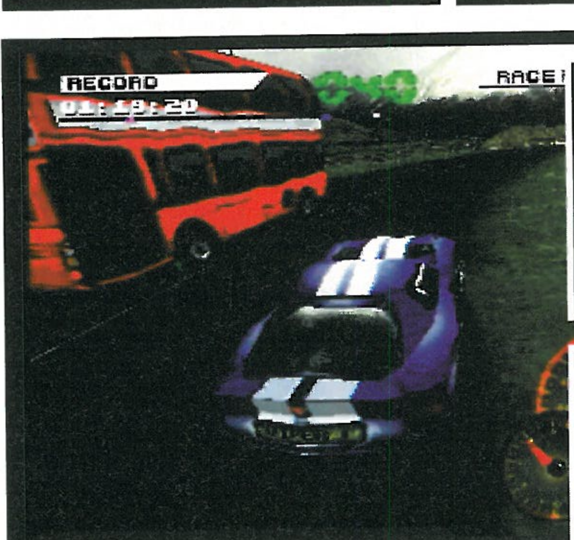

¿Quién puede plantarle cara al Jaguar XJ220?



¿A qué esperas para empezar la carrera?



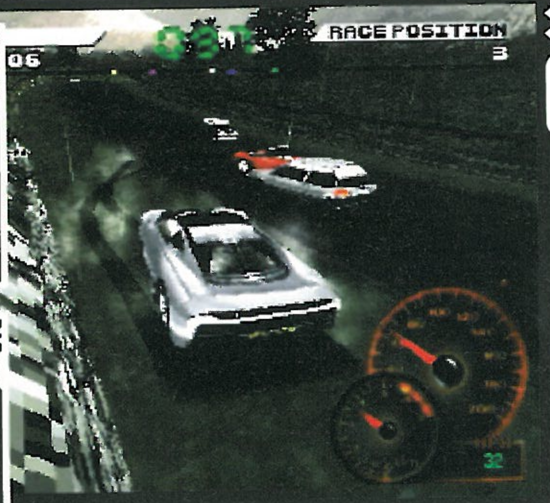
Cada coche tiene sus propios mandos.



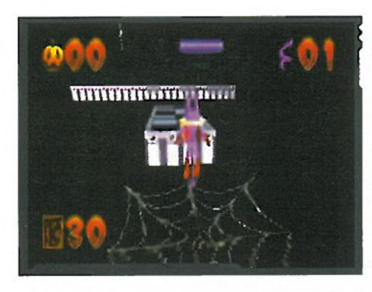
El recorrido del Lake District es el que está más avanzado en estos momentos.







En el juego encontrarás todas las huellas de derrapaje y manchas que desees.





Es una especie de héroe urbano, un monstruo mítico que podría convertirse fácilmente en la mascota PlayStation.

Se rumorea que el geniecillo que ha inspirado el juego es el protagonista de algunas canciones de gran éxito.



Jersey Devil





Empieza el juego. ¡Silencio!

Todos lo sabemos, es culpa de *Super Mario*. Hace un año, más o menos, los juegos de plataformas estaban casi en las últimas. Saltamos un poco por aquí, matamos a unos cuantos tipos extraños y ya está. Ahora, gracias a *Mario* y su mundo en 3-D, todos se vuelven locos por las plataformas. *Croc, Gex, Rascal, Blasto, Earthworm Jim, Mega Man, Pac Man* y ahora *Jersey Devil*. ¿No está un poco masificado el género? Si sólo los más fuertes sobreviven, *Jersey Devil* se convertirá en el rey de la selva.

A pesar de lo repetitivos que son los argumentos de los juegos de plataformas, te vamos a explicar de qué va ésta. Eres el demonio que da título al juego y tienes que ir por las calles de New Jersey buscando al Dr. Knarf, un científico loco que se ha empeñado en convertir la población en una ciudad de mutantes. Esto está muy bien, pero ¿qué es en realidad un *Jersey Devil*? En teoría es una criatura mítica que ha estado paseándose por New Jersey y sus alrededores desde hace aproximadamente unos 260 años. Hay más de 2.000 testigos dispuestos a declarar que lo han visto. Entre ellos ¡José Bonaparte! el rey que nombró Napoleón tras la guerra de la Independencia (era su hermano). Un poco de culturilla no va mal...

Jersey Devil tiene once niveles colosales (además de un montón de subniveles) llenos de enemigos inteligentes que te atacarán de todas las formas imaginables. El diseño de los niveles, el motor del juego y las innovaciones de los adversarios son incuestionables, pero lo que hará de *Jersey Devil* un juego histórico (aparte de Pepe Botella) es el encanto del personaje principal. Además, hay que tener en cuenta su variedad de movimientos, controles...

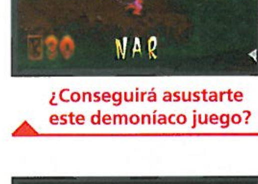
Afortunadamente, el diablillo puede correr, deslizarse, conducir coches, botar, empujar cosas, cabalgar... Parece prometedor.

El juego ha sido desarrollado por los canadienses Malofilm Interactive. No hace falta que os digamos que los derechos europeos de *Jersey Devil* desencadenaron una guerra de ofertas en la feria de la E3 de este año. ¡Imaginad lo buena que parecía la demo! Aún incompleta, por cierto. Finalmente, la oferta de Ocean fue la mejor y están convencidos de que tienen un gran éxito entre manos.



Información

De:	Infogrames Ibérica/Malofilm/Ocean
Disponible:	Sí



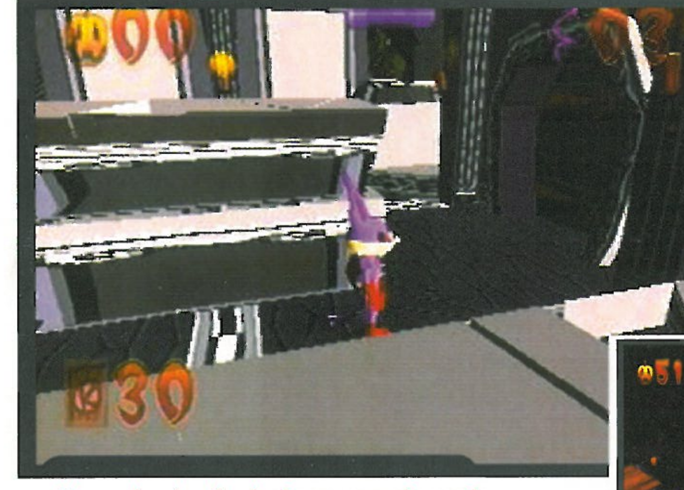
¿Conseguirá asustarte este demoníaco juego?



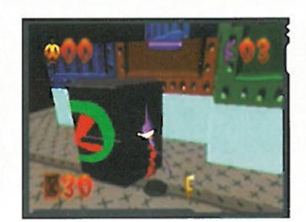
El diablillo puede hacer muchos movimientos.



Éste será el nivel de Halloween, ¿no?



Hay muchos ángulos de cámara, pero aún es más impresionante su excelente banda sonora.



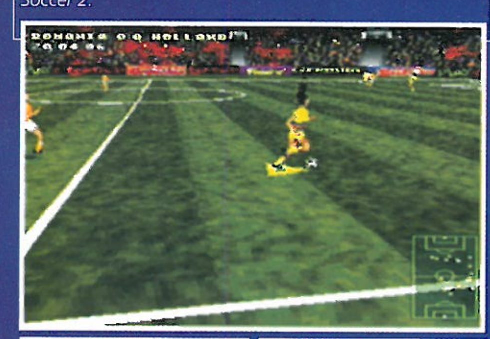


Que los discos sean de platino no significa necesariamente que sean de calidad. Los de José Luis Perales solían conseguirlo, y Julio Iglesias aún se los lleva por docenas. Incluso *revivals* como, por ejemplo, los de Nino Bravo obtienen discos de platino años después de su aparición original. Con los juegos, en líneas generales, ocurre lo mismo. Que algunos se vendan como churros no garantiza que sean buenos. Las series de *FIFA* se venden mejor que la horchata en el desierto, pero nadie en su sano juicio diría que son mejores que el *ISS Pro*, de Konami.

Sin embargo, Sony ha cambiado el rumbo de la tradición gracias a la nueva Gama Platinum. Mezclando títulos muy famosos como *Tekken* con viejos clásicos tales como *Firestorm: Thunderhawk 2*, han conseguido un potente cóctel de títulos de calidad. Y, lo que es mejor, si eres un novato en el campo de las consolas,

Actua Soccer

Los mejores comentarios que se han oído jamás en un juego de fútbol y un buen montón de jugadores reales. En su momento, fue el mejor equipo de Europa. Ahora su aspecto parece un tanto anticuado si lo comparamos con el increíble *ISS Pro*, pero todavía merece un poco de atención y resulta un ejercicio excelente de preparación para *Actua Soccer 2*.



De Gremlin

7

Air Combat

La cosa empieza a torcerse. Y resulta extraño, sobre todo teniendo en cuenta que este título proviene de la todopoderosa Namco. Pero es que los simuladores de vuelo nunca han acabado de funcionar. Las misiones son incompletas, los controles, cardiacos y los gráficos pretenden trasladarnos a diversas localizaciones del mundo sin conseguir la dosis de realismo suficiente. Un poco pasado.



De Namco

5

Alien Trilogy

Aunque se trata de *Aliens*, y podría ser una oportunidad única para los fanáticos de la sangre ácida, los lanzadores de granadas y los enamorados de las bandas sonoras robotizadas, el juego no consigue hacer alarde de una licencia tan poderosa. Los *aliens* no parecen muy peligrosos y los niveles son lineales y muy parecidos entre sí, lo que los reduce a una sucesión de pantallas con escenarios muy similares. A pesar de ello, tiene un notable.



De Acclaim

7

Ante el lanzamiento de la Nintendo N64, Sony contraatacó con una valiente estrategia de precios reducidos para los juegos más clásicos. ¿Por qué pagar 8.490 pesetas por un juego cuando por 3.990 cucas tienes los mejores programas? Bienvenido a los juegos Platinum...

Platinum

podrás descubrir algunos de los mejores juegos de todos los tiempos al irrisorio precio de 3.990 pesetas.

Por supuesto, no todos son buenos. Pero cualquier colección que contenga *Wipeout, Tekken, Ridge Racer, Actua Soccer, Bust-A-Move 2* y *Fade To Black* creo que merece ser estudiada con todo detalle. Y eso es precisamente lo que hemos hecho aquí. En las siguientes páginas analizamos toda la Gama Platinum, te recomendamos las mejores compras y predecimos los futuros lanzamientos Platinum. De momento, Sony ya nos ha confirmado que, entre los meses de enero y febrero, los siguientes juegos aparecerán en la Gama Platinum: *Wipeout 2097, Ridge Racer Revolution, y Destruction Derby 2.* A lo largo del reportaje, te ofrecemos también una entrevista con David Reeves, director de Marketing de Sony Europa y responsable directo de lo que se ha considerado como el arma secreta de Sony en la guerra de las consolas...

Battle Arena Toshinden

Ahora ya se encuentra en su tercera entrega. La serie de *BAT* nunca ha conseguido emular los mejores títulos de Namco. Sin embargo, esta primera versión sigue siendo tan consistente como cualquiera de los tres *Toshinden*. Gráficos muy nítidos, ese sabor típico japonés y un montón de movimientos especiales dotan al título de todo lo necesario en este tipo de juegos. No es *Tekken 2* pero no se puede pedir más por 3.990 pesetas, ¿no?



7

De Sony

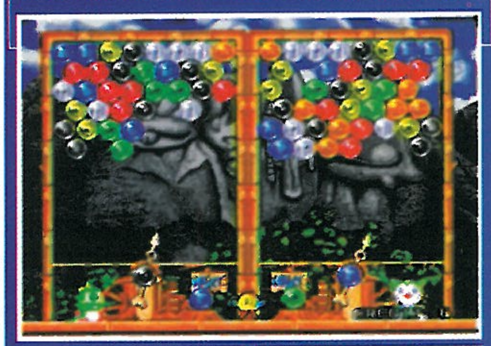
¡Recomendados!

Tienes 3.990 pesetas para gastarte. Ni más ni menos. ¿Qué juego debes comprar que sea absolutamente esencial? La verdad es que en la Gama Platinum hay, como mínimo, cinco juegos que deberías tener. Así que tendrás que ahorrar un poco más...

1. **Wipeout** Lo puntuamos con un 9 porque es el mejor ejemplo de cómo debe hacerse un juego de carreras sin hacer en realidad un juego de carreras. Ya me entiendes. Rápido, nervioso, espectacular y fantástico aunque ya tengas *Wipeout 2097*. Cómpralo.
2. **Fade To Black** Su aspecto cinematográfico casa a la perfección con su alcance grandioso. Cualquiera que estuviera enganchado a *Flashback* de SuperNintendo no necesita otro juego de aventuras en 3-D. Perfecto para los fans de *Tomb Raider* y *Resident Evil*.
3. **Tekken** Si nunca has jugado con un *beat 'em up* en la PlayStation no busques más. Sólo *Tekken 2* puede superar a este título. Violencia elegante, animación gloriosa, sigue siendo el príncipe de los juegos de lucha.
4. **Ridge Racer** Sus continuaciones son bastante mejores, pero *Ridge* todavía puede con sus contrincantes. Es un arcade colorista y un complemento perfecto para la oscuridad que reina en *Rage*.
5. **Bust-A-Move 2** Agrupa esferas del mismo color y gana a tu contrincante. Suena horroroso, pero es una delicia de juego. El modo para un jugador está bien, pero en el modo para dos podrás sacarle todo su jugo.

Bust-A-Move 2

Al igual que *Tetris*, el rompecabezas original, *Bust-A-Move 2* es excelente gracias a su simplicidad. Si, tiene el mismo aspecto que la versión de 16 bits para SuperNintendo. Si, su concepción es sencilla y la entendería incluso tu abuelita. Si, para un jugador resulta un poco aburrido, pero júntate con un amigo y no podrás parar de jugar. Maravilloso.



9

De Acclaim

Destruction Derby

La idea es buena. Coches rápidos, choques, encrucijadas que desafían a la muerte... Pero, lo malo es la manera de ponerla en práctica. Las carreras parecen circuitos diseñados para novatos, los choques son tan impactantes como el show del *Telecupón* y cuando ganas tienes la misma satisfacción que cuando suena por la radio el último éxito de Ricky Martin. *DD2*, su secuela, cuenta con todo lo que le falta a éste.



6 De Psygnosis

Fade To Black

Se vio perjudicado por el lanzamiento de *Tomb Raider* tan sólo unos meses después de su aparición. Sin embargo, *Fade To Black* es una magnífica aventura de ciencia-ficción. Con un estilo de gráficos en tercera persona similar al de *TR*, se sitúa en una atmósfera oscura. Podrás disfrutar de un montón de enigmas que mantendrán toda la emoción hasta la última escena. Y, como todas las buenas películas, lo mejor es el final. Muy recomendable.



8 De EA

Thunderhawk2

Antes de que *Tomb Raider* los catapultara a la élite del desarrollo, Core produjo este excelente juego arcade simulador de helicóptero que se deslizó sin mucho ruido en las estanterías de las tiendas. Es un juego que, a menudo, se ha subestimado. Su punto fuerte son unas misiones complicadas repletas de explosiones. El helicóptero es una maravilla de la ciencia. Resulta sobrecogedor pilotarlo y sentirse como un dios en los cielos.



8 De Core

David Reeves, director de Marketing de Sony Europa, ¿por qué se lanzó la Gama Platinum?
Lanzamos la Gama Platinum por dos razones. En primer lugar, queríamos contrarrestar el lanzamiento de la N64. El anuncio de la Gama se hizo coincidir con el de Nintendo. Además, queríamos ofrecer a nuestros clientes los mejores juegos a buenos precios. Es así de sencillo. Una de nuestras primeras premisas es dar el mejor servicio a nuestro público.

¿Ha sido un éxito?
Ha sido un gran éxito. Los juegos de la Gama Platinum representan actualmente un 10% del total de las ventas, y eso supone un montón de juegos. Utilizamos la Gama Platinum para impulsar aquellos mercados que necesitan un empujón. Es como el turbo en un coche. Si notamos que hay un descenso, como son las campañas de verano y otoño, o si pensamos que un competidor nos está alcanzando, ponemos el turbo y volvemos a despegar.

De todos los juegos que se han lanzado, ¿cuáles son los de mejor acogida?
Los tres grandes son *Ridge Racer*, *Tekken* y *Destruction Derby*. Todos ellos han funcionado muy bien.

Al tener tanto éxito la Gama Platinum, ¿otras compañías de videojuegos os ofrecen sus títulos para incluirlos en la Gama?
Sí, por supuesto. La mayor parte de las empresas están encantadas. De hecho, el pasado día 9 de octubre mantuvimos una reunión en Berlín con todas las editoras europeas de juegos para tratar sobre futuros lanzamientos Platinum.

¿Qué juegos consiguen formar parte de la Gama Platinum y cuáles no?
Seguimos unas reglas. Estas reglas han ido cambiando, pero en la actualidad, para que un juego pueda entrar en la Gama Platinum debe de haber vendido 450.000 copias y haber estado a la venta durante un año. Al principio sólo pedíamos 100.000 copias, pero con el paso del tiempo el mercado de la PlayStation ha crecido, con lo cual nos hemos visto obligados a subir el listón. Esto es algo que continuaremos haciendo mientras crezca la base de usuarios.

¿Qué pasa si hay un juego realmente bueno que quiera ser incluido en la Gama antes de llegar a esa cota?
Si el juego no ha estado a la venta el tiempo suficiente, no se le clasifica como juego Platinum y no conseguirá su lanzamiento en la Gama. En ese caso, consideramos que funciona a pleno rendimiento y puede mantenerse su precio inicial. Por eso hemos puesto como límite un año. Fíjate en *Tomb Raider* y *Crash Bandicoot*. Llevan más de un año en el mercado y siguen vendiendo miles de ejemplares.

Hablando de *Tomb Raider* y *Crash Bandicoot*, ¿pasarán a la gama Platinum cuando aparezcan sus secuelas?
No. No habrá más lanzamientos Platinum hasta pasadas las fiestas Navideñas. Lo que hay ahora en las tiendas es lo que habrá hasta Navidad. Por la época del año en que estamos, no hace falta hacer ningún lanzamiento más, el mercado de la PlayStation funciona muy bien. Hasta enero o febrero las distribuidoras no volverán a plantearse sus lanzamientos en la Gama Platinum.

Loaded

A pesar de ser súper violento y muy sanguinario, la tediosidad de sus niveles y sus enigmas de parvulario lo situaron en la mediocridad. Por muy entretenido que pudiera parecer en un principio acabar con todo bicho viviente que aparecería en pantalla, al jugar un poco más en serio uno se daba cuenta de que su jugabilidad era muy aburrida. La secuela *Reloaded* es un poco mejor.



5 De Gremlin

Pro Pinball: The Web

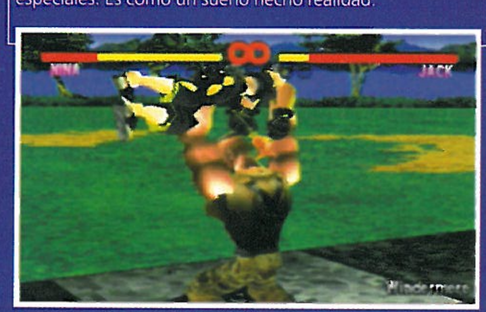
Los juegos basados en la máquina del millón virtuales siempre se han movido entre el amor y el odio y, aunque *The Web* hace su trabajo de forma competente, con un tablero inteligente y tres ángulos de juego, su único tablero hace que la oferta sea muy limitada. Lo mejor será que te acerques a tu sala de recreo preferida y juegues con los que encontrarás allí, seguro que te lo pasarás mucho mejor.



5 De Empire

Tekken

La PlayStation puede considerarse afortunada ante la proliferación de juegos de lucha de calidad. Pero éste, el *beat 'em up* original, todavía puede contarse entre los mejores. *Tekken* ofrece una mezcla explosiva de suave animación y unos personajes tan bien definidos que parecen increíbles. Además, la variedad de buenos y malos es tremenda, y eso casa a la perfección con un buen montón de movimientos especiales. Es como un sueño hecho realidad.



8 De Namco



Tu Revista de CINE y VIDEO que lo tiene TODO: actualidad, entrevistas, reportajes, coleccionables... En este número:INFORME DEL 97,Entrevistas: PIERCE BROSNAN, MARIA BARRANCO, ALEJANDRO AMENABAR y ALICIA SILVERSTONE. MIRIAM DIAZ AROCA: "disfruto siendo gamberra". Todos los Grandes ESTRENOS de CINE y VIDEO de DICIEMBRE. Y además FICHAS, CARATULAS, LEYENDAS...



¡ COMPRALA YA !

POR SOLO

450 pts.

Rayman

A pesar de presentar unos gráficos dignos de una película de dibujos, *Rayman* no es más que un aburrido juego de plataformas de la vieja escuela con una curva de dificultad demasiado pronunciada. Parece que toda su fuerza se va en el color, haciendo que sus imágenes planas en 2-D parezcan un poco anticuadas.



5

De UbiSoft

Ridge Racer

Aunque ya ha sufrido el varapalo de provocar dos secuelas excelentes, *Revolution* y *Rage*, *Ridge Racer* todavía es uno de los grandes ejemplos de cómo debe hacerse un Juego de Carreras. Posee el ritmo necesario y su manejo lo convierte en una experiencia realista al cien por cien. Con este precio no se puede pedir más.

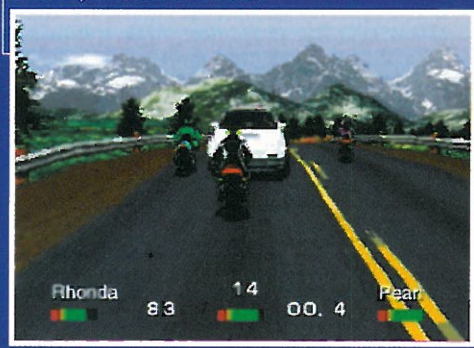


9

De Namco

Road Rash

Por desgracia para *Road Rash*, *Moto Racer* de Delphine acaba de redefinir el mundo de los juegos de carreras de motos en la PlayStation, por lo que este título no acaba de salir muy bien parado. La animación es horrenda, la jugabilidad endiablada y sin ningún tipo de atractivo. Es una compra un tanto temeraria.



4

De EA

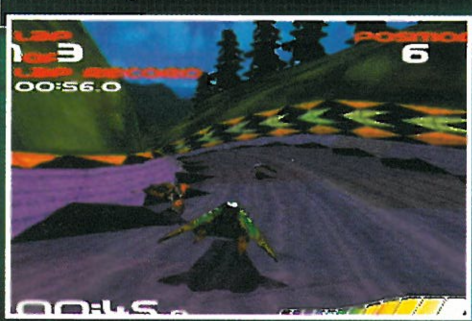
¿La Gama Platinum seguirá funcionando durante mucho tiempo?
Sí, seguiremos utilizando este esquema, añadiendo más y mejores títulos siempre que queramos impulsar el mercado.

Pero, seguro que los beneficios de la Gama Platinum son más bajos que los conseguidos con los títulos a precio normal...
Los beneficios se reducen de forma directamente proporcional al precio. Todos hacemos menos dinero pero vendemos mucho más así que todos, nosotros, las distribuidoras y, sobre todo, los clientes, estamos satisfechos con el trato.

¿Qué juegos podemos esperar en la Gama Platinum el año que viene?
Esto es todavía un tema por discutir. Si cualquier compañía tiene un juego que cumple todas las condiciones puede acceder a la Gama Platinum. Nos gusta saber que sólo los mejores juegos pueden tener acceso. De este modo, podemos mantener una reputación basada en la calidad y el valor.

Wipeout

El campeón de la PlayStation. *Wipeout* supuso una redefinición de los pasos a seguir en los juegos de carreras tras su aparición en la PlayStation. Está claro que hoy día se ha visto superado por su propia y excelentísima secuela, *2097*, pero con sus gráficos estilo *Blade Runner*, su velocidad endiablada y su pegadiza banda sonora es una joya a precio de baratija.



9

De Psygnosis

Worms

Un juego interesante al estilo de los *Lemmings*. *Worms* es un juego por turnos violento y que resalta un poco la fealdad. El objetivo es sencillo: tu equipo de gusanos (*worms*) de ataque tiene que derrotar al otro equipo de gusanos utilizando cualquier arma que este a su alcance. Lanza-granadas, metralletas y bombas-plátano sirven para sembrar el campo de cadáveres invertebrados. Muy divertido.



6

De Ocean

Predicciones Power

Ante la confirmación de la continuidad de la serie Platinum en el 98, ¿qué ofertas podemos esperar en un futuro inminente? Los chicos de Sony no sueltan prenda, así que desde la redacción de *PlayStation Power* tendremos que arriesgarnos con algunas predicciones...

Resident Evil

No tardará mucho. *Director's Cut* ya está en el mercado y *Resident Evil 2* llegará poco antes del verano, así que el viejo *Resi* sería una perita en dulce a un precio sin competencia para cualquier consolero que se precie.





Tomb Raider

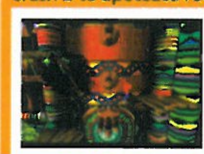
Tarde o temprano *Tomb Raider* tendrá que dejar el primer puesto de las listas e incluso él, el rey (o mejor dicho la reina) de las listas del 96 y del 97 tendrá que pensar en un retiro dentro de la Gama Platinum. Todo se andará.





Crash Bandicoot

De nuevo el ataque de las secuelas asesinas será el culpable de que el juego de plataformas de mayor éxito de hace tan sólo unos meses pase a la gama de las ofertas. Quizá después de que pasen las Navidades y hayas acabado con *Crash 2* te apetezca recordar toda la historia.





Tekken 2

No pondríamos la mano en el fuego, pero con la llegada la próxima primavera de *Tekken 3*, incluso el maestro de los juegos de combate en 3-D debería bajar la cabeza ante su secuela. Pero venga lo que venga y cuando lo haga, este juego seguirá siendo excelente.

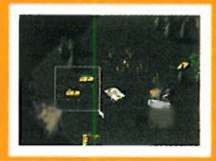




Command & Conquer

Ante la coexistencia en las estanterías de *Command & Conquer* y *C&C: Red Alert* no sería de extrañar que uno de estos dos juegos de características y calidad similares tuviera que ceder. Sólo puede salir uno victorioso...

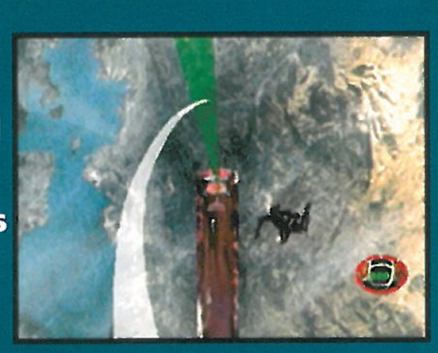




CONCURSO MDK

CONVIÉRTETE EN UN GUERRERO DEL ESPACIO CON PLAYSTATION POWER

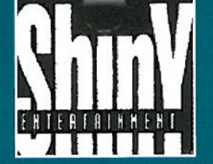
Los alienígenas han declarado la guerra a la Tierra y te proteges de esta invasión en la estación espacial de tu amigo. Pero, la paz no se ha hecho para ti, así que, armado con los extraños artilugios que ha inventado tu colega, desciendes a dicho planeta para enfrentarte a todos los enemigos que salgan a tu paso. Si quieres vivir éstas y otras fantásticas aventuras toma papel y boli, concursa y gana uno de los 10 juegos que sortean *Virgin* y *PlayStation Power.* Envíanos tu respuesta antes del día 15 de enero.











PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS MDK

¡...que la suerte te acompañe!

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP.8

Cupón de respuesta

¿Cuántas ciudades móviles extraterrestres de la Tierra debe destruir Kurt?

RESPUESTA ....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA PlayStation Power;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA



U-RALLY

Es uno de los mejores juegos de carreras que se han creado jamás, pero para ser un experto en el arte de la conducción de *rallies* hace falta tener habilidades especiales. Necesitas la ayuda profesional de *PlayStation Power*.

TRUCOS GENERALES

Está claro que nuestra guía, carrera a carrera, para ganar el campeonato es muy útil, pero antes que nada deberás aprender cuatro aspectos básicos. A continuación, te presentamos un manual de conducción, mecánica, controles y alguna que otra cosilla. No te preocupes. En *Power trucos*, estás en buenas manos.

CONDUCCIÓN

En primer lugar, tienes que saber que, al principio, apenas deberás utilizar los frenos. Sólo debes soltar de vez en cuando el acelerador para tomar con seguridad las curvas medias y las más fáciles. Sin embargo, el freno es un elemento vital para el éxito. Estás avisado/a; los frenos de estos coches son súper eficientes, así que no se te ocurra apretar el freno y mantenerlo durante mucho rato. En una curva muy cerrada, todo lo que debes hacer es bombear el freno varias veces y el coche girará sin mayor complicación.



Según el tipo de superficie que haya en los circuitos, la velocidad puede cambiar las cosas de manera espectacular. Si acabas de cruzar como el rayo una recta considerable, ten en cuenta que no será fácil dominar el vehículo en la próxima curva que encuentres. Incluso un giro poco cerrado puede ser complicado si se toma a gran velocidad.

A lo largo del juego hay varios saltos diseminados. No estás jugando a *Destruction Derby,* así que no pienses que aterrizarás sin mayores problemas a cualquier velocidad. De hecho, el salto más pequeño puede resultar muy complicado, y, si no consigues caer sobre las cuatro ruedas, sufrirás un accidente espectacular. Por norma general, si circulas por encima de los 100 km/h, seguro que morderás el polvo.,

Por último, si empiezas a girar sin control o a dar vueltas de campana, poco podrás hacer. Deberás esperar hasta que el vehículo pare y entonces tendrás que bombear el acelerador y encarar el coche en la dirección adecuada. Recuerda que sólo debes pisar a fondo el acelerador cuando estés seguro de encontrarte en el sentido correcto, de lo contrario perderás mucho tiempo vagabundeando sin control por todo el circuito.

Cuando la carretera sea estrecha, ve sobre seguro y circula por el centro de la calzada. La velocidad es divertida, pero en este juego tienen más valor la precisión y los bordes de la carretera, ya que pueden llegar a ser muy peligrosos. Si chocas contra ellos, te verás metido/a en un buen lío.

MECÁNICA

Hay tres aspectos importantes que debes tener en cuenta. Procura correr haciendo progresos cortos para sacar el máximo provecho a la aceleración. Otros aspectos importantes son la suspensión y la dirección. En superficies deslizantes, como la grava y la nieve, elige la dirección más dura para poder enfrentarte a todos los resbalones que te esperan. Si la carretera es lisa, escoge también la suspensión más dura y conseguirás una mayor velocidad. Si por el contrario el circuito presenta constantes resaltos, lo mejor que puedes hacer es decidirte por una suspensión blanda. Así podrás absorber los desniveles y conseguirás una mayor tracción. Circularás más despacio, pero es que en una carretera de estas características no podrás desarrollar grandes velocidades, de todos modos. Si el circuito presenta un recorrido ni muy llano ni demasiado complicado, decídete por una suspensión media.

CONTROLES

Por desgracia, este juego no es compatible con el mando analógico de Sony. Puedes utilizar un NegCon, que también ofrece excelentes prestaciones. Con este mando, las curvas más cerradas se vuelven un poco más manejables, pero no te desesperes si tienes el Pad normal, ya que el juego está pensado para que lo puedas disfrutar con un mando de estas características.

MODO ARCADE

En esta guía nos hemos centrado en el modo Campeonato. A pesar de ello, la mayor parte de los consejos también sirven para el modo Arcade. Sin embargo, en este modo la velocidad es más importante, así que no dudes en elegir uno de los coches más grandes y rápidos que puedas. Los pequeñitos no sacan todo el jugo a este modo.



CÓRCEGA

Primer tramo

Segundo tramo

Tercer tramo

Primer tramo

(A) No podrás adelantar a los otros coches antes de esta primera curva a la derecha, así que ni lo intentes. Mantén una velocidad constante y, si hace falta, olvídate de la competencia si ves que se acercan demasiado. Ya te dedicarás a los adelantamientos más adelante. (B) Esta carrera es muy rápida, así que cuando veas una recta como ésta a la que sigue una curva fácil (a la derecha en este caso) pisa el acelerador y estrújalo a fondo. Asegúrate de contar con la dirección adecuada y podrás disfrutar de la velocidad. (C) Esta parte tiene pinta de ser una sucesión doble de curvas en horquilla, pero en realidad se trata de dos curvas medias a la derecha seguidas por una curva muy cerrada a la izquierda. Toma las dos de la derecha tan rápido como puedas. (D) Aquí tenemos un salto sobre una vía de tren. Mantén una velocidad de 100 km/h o estarás perdido.

Segundo tramo

(A) Todo el primer sector se compone de giros fáciles y puedes tomarlos a alta velocidad. El tramo acaba con esta curva media a la izquierda pero con un simple bombeo del freno podrás tomarla sin mayores problemas. (B) En este punto llegarás a una bifurcación. No importa la ruta que tomes, aunque si vas por la derecha podrás tomar con más garantías el giro a la izquierda que sigue a la bifurcación. (C) Aquí comienza una serie de giros a derecha e izquierda bastante fácil. Utiliza tanto como quieras el acelerador. Ten en cuenta que las barreras te ayudarán a mantenerte en la carretera. Un choque muy fuerte es mortal de necesidad, pero unos toques suaves no van nada mal. (D) ¿Una curva en horquilla? No, tan sólo son un par de giros sencillos a la derecha. Y el resto del tramo se compone de curvas poco pronunciadas. Ve a tope. No lo dudes.

Tercer tramo

(A) Al salir de esta curva a la derecha tienes una pared. Si la tocas con suavidad te ayudará a tomar la curva. (B) Una curva cerrada a la derecha. Reduce la velocidad antes de llegar. En estos tramos cortos un accidente puede ser horrible así que ten cuidado con estas curvas. (C) Esta curva a la izquierda de dificultad media te conduce a un túnel. Es como una trampa, sobre todo después de esa larga recta. Asegúrate de aminorar antes de la curva. (D) En esta recta que hay tras el túnel te dirigirás a otro de esos molestos saltos. Aminora para que puedas aterrizar sobre las cuatro ruedas o acabarás dando vueltas de campana. El resto del circuito es sencillo y rápido.

Los cohes

Peugeot 106 Maxi

A pesar de tener una velocidad máxima de 196 km/h y una aceleración de 7,8 segundos de 0 a 100, este coche no hará las delicias de los amantes de la velocidad y el riesgo. Su agarre es fenomenal. Es un poco incómodo, pero excelente para el principiante, ya que se pega a la carretera y te ofrece la oportunidad de irte acostumbrando al juego.



Renault Maxi Megane UK

Esto empieza a ser un poco aburrido. Nos encontramos ahora con otro vehículo cuya aceleración es de 6,9 segundos de 0 a 100 y cuya velocidad punta es de 202 km/h. Y, además, su conducción es muy similar a la de los dos anteriores. Tú decides.



Renault Maxi Megane FR

La cosa ya empieza a parecer ridícula. Esta versión francesa del Megane es, tal y como cabía esperar, idéntica a la inglesa. Rápido, entretenido y con poco agarre. ¿Qué más se puede decir?



Citroen Saxo Kitcar

Tiene la misma aceleración que el Peugeot y la velocidad máxima algo inferior, por lo que resulta mucho más aburrido. Su mejor baza es, por lo tanto, su agarre. Apto tan sólo para novatos.



Skoda Felicia Kitcar

Otro vehículo que no está hecho para correr. Es más lento que los dos anteriores, pero a cambio ofrece unas reacciones excelentes. Es ideal para las curvas más cerradas, pero no ha nacido para la gloria.



Peugeot 306 Maxi

Éste es un poco más rápido que los anteriores. Su aceleración de 0 a 100 en 6,8 segundos permite arañar un tiempo precioso, y además presenta una conducción bastante buena. Es una buena elección.



Ford Escort WRC

Es ideal para principiantes. Su manejo es excelente y el motor desarrolla una aceleración de 0 a 100 en tan sólo 6,7 segundos. Su velocidad máxima es de 205 km/h. No lo dudes y ve a por él



Nissan Almera Kitcar

Ágil y rápido. Su aceleración de 0 a 100 se sitúa en 6,9 segundos y alcanza la velocidad máxima más que respetable de 202 km/h, además de ofrecer unas prestaciones muy buenas. Sin embargo, el agarre no es una de sus grandes virtudes, así que será mejor que no empieces con éste.



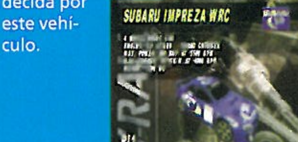
Seat Ibiza Kitcar

Ofrece las mismas prestaciones que el Nissan Almera. La misma velocidad, un manejo semejante... De hecho, resulta muy difícil decidir cuál de los dos es mejor.



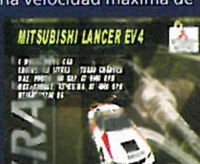
Subaru Impreza WRC

Es un coche grande pero sus prestaciones no resaltan demasiado. Necesita 6,9 segundos para acelerar de 0 a 100 y su velocidad punta es de 202 km/h. No habrá mucha gente que se decida por este vehículo.



Mitsubishi Lancer EV4

¡Bueno, por fin! Llegó la hora de la verdad. Ya tenemos aquí un coche para gozar de lo lindo. Y, si no, ahí tienes sus números. De 0 a 100 en 6,6 segundos y una velocidad máxima de 206 km/h. Lo último en motores súper rápidos.



INDONESIA

Primer tramo

(A) Aquí tienes la primera de las muchas chicanes de ésta y otras carreras. Toma el carril central y podrás avanzar por estas chicanes sin necesidad de frenar. (B) Ésta es la primera de dos curvas medias a la izquierda de este circuito. No es muy cerrada, de acuerdo, pero como antes de llegar seguro que vas a toda máquina puede resultar un tanto complicada. Si bombeas el freno un par de veces podrás pasarla sin apuros. (C) La segunda curva media a la izquierda hay que tomarla despacio ya que antes de llegar hay un tramo con varios giros. Una vez dentro acelera hasta los 120 km/h y así evitarás tener que utilizar los frenos.
(D) Toma el último tramo que cruza la línea de salida al máximo de velocidad. A no ser que te encuentres en la última vuelta, recuerda que debes aminorar para poder tomar la curva a la izquierda. No es muy complicada, pero si vas a toda velocidad puedes acabar dando vueltas de campana como un loco.



Segundo tramo

(A) Antes de llegar a la primera curva verás que el firme está mojado. Después de la salida, intenta concentrarte en evitar a los otros coches o te meterás en un lío considerable. En las vueltas siguientes, toma la curva desde el lado exterior para meterte en el carril derecho en cuando pises el agua. (B) Una curva a la izquierda de dificultad media, aunque resulta complicado salir bien parado de ella. Evita la tentación de acelerar cuando la estés atravesando. Ábrete bastante y bombea una sola vez el freno para poder salir en línea recta y evitar así cualquier colisión con el borde. (C) Parece una curva a la derecha sencilla pero hay un resalto a la izquierda en cuanto sales, cosa que complica el asunto sobremanera. Nuestro consejo es el de siempre: evita la tentación de tomarla a toda pastilla. A estas alturas del juego una conducción precavida que evite los choques te llevará más lejos que toda la velocidad del mundo. (D) Esta recta larga es genial, pero al final hay una curva sencilla a la izquierda que a estas velocidades es mejor tomarla con un único pisotón del freno.

Tercer tramo

(A) La curva a la izquierda poco acentuada que hay tras la línea de salida es sencilla en la primera vuelta. Después, si la tomas a mucha velocidad todo se complica, así que si quieres evitar patinazos será mejor que reduzcas la marcha al aproximarte.
(B) Una recta larga acaba con esta curva a la izquierda que, en el mapa, tiene pinta de ser muy cerrada. En realidad, sólo se trata de un par de giros a la izquierda que, sorprendentemente, pueden tomarse a buena velocidad. (C) Es igual que el giro anterior; se compone de dos curvas a la izquierda sencillas. También en este caso puedes tomarlas a gran velocidad. Ni se te ocurra tocar los frenos. (D) Es una curva cerrada a la derecha pero, aunque no es tan dura como parece, resulta un poco estrecha. Será mejor que aminores la marcha (bombeando el freno unas cuantas veces) para tomarla. (E) Esta curva cerrada a la izquierda es bastante larga. Empieza siendo fácil pero rápidamente comienza a complicarse. Ten en cuenta que, como el principio es suave, podrás tomarla a una velocidad decente, pero deberás reducir con rapidez cuando veas a la gente o, de lo contrario, te irás de cabeza contra ellos.

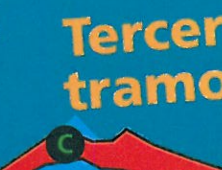
INGLATERRA

Primer tramo

(A) Esta chicane te pilla justo en un tramo en el que irás a toda pastilla. No te preocupes. Embálate en la recta pero frena un poco al introducirte en la serpenteante chicane si no quieres acabar con tu vehículo en el barro. (B) En este caso no nos referimos a la pequeña recta sino a las dos curvas medias a la izquierda consecutivas. No son tan malas como parecen. Tómalas a una velocidad moderada y de este modo no deberás frenar. (C) Esta curva a la derecha, de dificultad media, es bastante larga y ancha pero se encuentra ahí, imperdonable tras una recta larga. Lo mejor que puedes hacer es tenerla en cuenta y soltar el pedal del acelerador antes de tomarla. No hace falta que utilices los frenos, pero no dejes que te pille por sorpresa. (D) Curva a la izquierda, curva a la derecha y luego otra vez a la izquierda. Parece complicado pero no lo es. Asegúrate de tomar la primera a una velocidad moderada (130 km/h) y así el paso por las demás será lo suficientemente lento como para no tener que utilizar los frenos. (E) Una curva de dificultad media a la izquierda que puede resultar peligrosa. Como no aprietes el freno los espectadores pueden pasar a mejor vida.

Segundo tramo

(A) Justo después de la salida te encuentras con un salto. En la primera vuelta no supone ningún problema. Pero en las siguientes será mejor que reduzcas a unos 120 km/h o el salto te hará dar más de una vuelta de campana. (B) Aquí tienes una curva cerrada a la izquierda seguida de una curva cerrada a la derecha. La de la izquierda es estrecha así que vigila la velocidad. La de la derecha no es tan dura, pero la carretera es más estrecha y hay una caída traicionera hacia la izquierda, por lo que deberás mantener una velocidad moderada durante todo el recorrido. (C) Al final de esta recta hay una chicane complicada. De noche, tras una recta tan rápida, puede resultar mortal. Toma el carril central y, sobre todo, no te demores en reducir la velocidad. (D) Este circuito parece bastante abierto pero no te dejes engañar, ya que resulta muy fácil salir dando vueltas. Tienes una curva a la derecha, luego una a la izquierda y por último otra a la derecha antes de llegar a la línea de salida. Parecen sencillas, pero la combinación de velocidad y oscuridad puede resultar letal. Bombea los frenos en la primera curva a la derecha, acelera en la curva a la izquierda y en la última curva a la derecha levanta el pie del acelerador. Si lo haces así, podrás concluir el tramo con éxito.



Tercer tramo

(A) Estas dos curvas a la izquierda son estupendas en las vueltas dos y tres, pero al principio deberás tomarlas entre los otros coches y debido a la estrechez de la carretera, la cosa puede complicarse. No es imposible, claro está, pero lo mejor que puedes hacer es mantener una velocidad constante y evitar los adelantamientos.
(B) Esta curva a la derecha a la que sigue una a la izquierda es bastante peliaguda. No es una chicane que puedas atravesar a toda velocidad. Si tomas la de la derecha demasiado deprisa te comerás los árboles que tienes a ese lado antes de poder tomar la curva siguiente. El truco consiste en reducir al principio para poder cruzar con éxito. (C) Antes de llegar a la curva a la izquierda tienes una chicane compleja. La curva podría tomarse a buena velocidad, pero la chicane te impide acelerar. De nuevo, lo mejor es reducir y tomar el tramo completo a velocidad moderada. (D) Una curva a la derecha de dificultad media y otra posterior que no debería ser muy complicada... si no fuera por la presencia de los árboles en la parte izquierda del trazado. Para pasarla bien, ábrete todo lo que puedas por la izquierda, bombea el freno para reducir un poco y toma el carril adecuado a la derecha para poder acelerar sin peligro de chocar contra los árboles.



SAFARI

Primer tramo

(A) Primero encontrarás una curva de dificultad media a la derecha y, en la primera vuelta, si tratas de adelantar a los otros coches por la izquierda te cerrarán, con el consiguiente peligro de comerte todo el decorado del margen. Lo mejor que puedes hacer es tomar el centro de la calzada y no zigzaguear entre tanto vehículo. (B) Las rectas como ésta suelen estar en sectores estrechos y serpenteantes. Los arcenes pueden representar un problema, pero si consigues mantenerte en el centro y dispones de una suspensión blanda tienes mucho terreno ganado. (C) En este punto hay un bache repleto de agua y, aunque parece bastante llano, intentar sortearlo por los lados puede resultar peligroso. No tienes más remedio que pasar justo por el medio evitando dar un golpe de volante en el momento en que toques el agua. Acuérdate de este consejo cuando tomes la curva previa y vete situando en la posición adecuada. (D) En este sector deberás enfrentarte a tres curvas de dificultad media, pero tranquilo que ninguna es excesivamente complicada. El problema de este circuito radica en los laterales, así que mientras consigas mantener el vehículo en el centro no tendrás mayores complicaciones. Y lo mismo pasa con el último par de rectas. Si vas muy rápido, los resaltos pueden darte algún disgusto, pero si te mantienes en el centro podrás llegar al final sin más problemas.

Segundo tramo

(A) Estas curvas son fáciles y aunque el suelo está húmedo y resbaladizo, los arcenes de la calzada son bastante generosos. En más de un tramo podrás circular incluso por los márgenes del circuito. (B) Esta segunda curva a la derecha, de dificultad media, puede ser un problema. Lo más seguro es que el coche se te vaya a la izquierda y acabes confundiéndote con el escenario que te rodea. Ten esto en cuenta y tómala por el interior. (C) Esta curva a la derecha tan cerrada es una pesadilla. Justo antes de llegar hay una pequeña pendiente a la izquierda que hace que encarar con posibilidades la curva sea un trabajo de chinos y en el peor de los casos puedes acabar dando más vueltas que una peonza. El secreto está en permanecer en el centro, reducir en la subida y hacer frente a la curva en horquilla. (D) Otro sector que es pan comido. Incluso después de recorrer esa gran recta a toda pastilla puede tomar esas curvas a gran velocidad. Éste es otro tramo en el que si pisas los márgenes no ocurre absolutamente nada.

Tercer tramo

(A) Aquí llega una curva a la izquierda seguida de un charco de agua en medio de la carretera. Toma la curva con suavidad para que puedas encarar el charco con garantías y cruzarlo justo por el medio. Si no lo consigues saldrás con toda seguridad de la calzada. (B) En este tramo tenemos una curva cerrada a la derecha seguida inmediatamente por una serie complicada de chicanes. Primero reduce la marcha para tomar la curva a la izquierda, después mantén una velocidad moderada para encarar la chicane y circula con precaución hasta que llegues a la recta. (C) Esta recta es como un sueño. Sin embargo, ten cuidado, ya que al final está coronada por un tramo de chicane. Dale caña en el tramo recto y al final reduce un poco para enfrentarte a los últimos giros. Es mejor perder un poco de velocidad que tener un accidente fatal. (D) Parece ser que tu copiloto no menciona estas dos curvas a la izquierda por alguna razón. No son muy complicadas, pero aparecen por sorpresa, así que grábalas en tu mente.

ESPAÑA

Primer tramo

(A) Hay una curva a la derecha de dificultad media en el primer pueblo al que te acercas. La recta larga hace que sea un giro rápido, pero no te pases con el pedal del acelerador, ya que el firme que encuentras tras la curva es algo deslizante. Escoge el carril de la derecha y podrás tomarla más rápida. (B) Una curva a la izquierda no muy complicada seguida de lo que se describe como dos curvas medias a la derecha pero que, en realidad, no es más que una gran curva a la derecha. Es un sector bastante ancho y liso, así que ábrete bien, mantén una velocidad alta y bombea un poco para no perder la verticalidad. (C) Otra curva ancha y larga a la derecha. Estos sectores costeros son muy fáciles. Los lados de la carretera son amplios, cosa que te permite un margen de error mayor. Sin embargo, debes tener en cuenta un par de cosas. Cuando entres en los sectores que transcurren por pueblos, el pavimento puede hacerte volar, así que mejor será que te hagas con el carril central. Cuando conduzcas campo a través, los márgenes pueden presentar numerosos resaltos. (D) Los creadores debieron pasárselo en grande con esta curva. Después de una carrera súper rápida te encuentras con una ligera subida en la carretera al llegar a la esquina de este pueblo. Deberás tener siempre mucho cuidado con esta curva y reducir la velocidad para tomarla.

Segundo tramo

El sol brilla, el asfalto es liso y perfecto, todo debería ir sobre ruedas, valga la redundancia. Sin embargo, no basta con elegir la suspensión más dura para este tramo cuesta abajo tan rápido. La carrera, a pesar de esas curvas tan suaves que aparenta tener, es una sucesión constante de pequeños giros a izquierda y derecha entre los que se intercala alguna que otra curva de dificultad media. La situación no mejora cuando es cuesta abajo, ya que acabarás corriendo más de lo que te gustaría y puede que acabes girando en el aire sin remedio. Sube el volumen de tu copiloto y asegúrate de escuchar bien sus indicaciones. Si no, lo mejor que puedes hacer es reducir la velocidad.

Tercer tramo

(A) Una curva cerrada a la izquierda seguida de... otra curva cerrada a la izquierda. Te acercarás a la primera a una velocidad considerable, así que mejor será que aminores la marcha para encarar ambas y afrontarlas con garantías. (B) Una curva a la izquierda de dificultad media seguida de una curva media a la derecha. No son muy complicadas; la tendencia suele ser la de salir acelerando de la curva a la izquierda previa, por lo que quizás te metas en este tramo a demasiada velocidad. Bombea los frenos al tomar la chicane para cruzar a una velocidad adecuada. (C) Una curva media a la izquierda tras una larga recta con un poco de pendiente. Una combinación explosiva que puede hacerte volar sin mayores problemas. Reduce un poco, aunque lo más importante es que te alejes del lado derecho para prevenir cualquier golpe contra las vallas y los márgenes. (D) Es el último sector que transcurre por un pueblo y requiere una destreza especial. Hay una curva cerrada a la izquierda, algunas chicanes y luego una curva cerrada a la derecha. Es un sector muy zigzagueante y contrasta con la velocidad del resto del circuito. Recuerda que debes reducir la velocidad y bombear constantemente los frenos para pasar este tramo y salir victorioso.

ALPES FRANCESES

Primer tramo
Un par de consejos para superar este tramo. El tiempo quizá sea frío, pero el asfalto es excelente y de buen agarre. Pon una suspensión dura para conseguir más velocidad y coloca una dirección media. La mayor parte del circuito se compone de giros de dificultad media a izquierda y derecha, pero también hay un buen montón de giros fáciles (aunque no lo parezca por el aspecto del mapa). Puedes tomarlos a buena velocidad, y tan solo deberás bombear levemente el freno cuando la cosa se ponga un poco complicada. Resulta sorprendente que puedas golpear la nieve que hay a los lados de la carretera sin correr grandes riesgos de accidente. Como siempre, si el toque es muy fuerte puedes acabar dando vueltas, así que mejor te dejas de tonterías y tomas el carril central. El punto más complicado es el sector urbano que hay cerca del final. De repente el pavimento se vuelve más resbaladizo y te ves obligado a circular con mayor precaución.

Primer tramo

Segundo tramo
Este tramo no es tan divertido como el primero. Las condiciones de la carretera son las mismas pero el circuito es más estrecho y hay muchas más curvas. De hecho, hay tantas que el mapa sirve de muy poco. La mayor parte de las veces estarás tan desorientado que no sabrás en qué punto te encuentras. Una característica peculiar es la sucesión de curvas y chicanes complicadillas. No hay giros medios pero eso no impide que la carrera en general sea bastante difícil. Se necesita una gran concentración. Si consigues adelantar a tus rivales al principio, podrás circular con más tranquilidad durante el resto del tramo, tomando siempre el centro de la calzada, claro está. Procura liderar la carrera desde el principio porque intentar adelantar durante este circuito puede ser una auténtica pesadilla.

Segundo tramo

Tercer tramo

Tercer tramo
(A) Antes de esta curva en horquilla doble la calzada es bastante estrecha. Justo después de la salida es muy probable que te veas acosado por tus rivales así que mantén una velocidad constante y deja los adelantamientos para un poco más tarde. En la curva en horquilla doble reduce la velocidad. No te preocupes por el hielo que hay en los bordes de la calzada, no te afectará demasiado. (B) Esta curva a la derecha es más complicada de lo que parece. Ten cuidado y reduce la velocidad. Es bastante larga así que tómala bastante abierta y ve hacia el interior una vez dentro. (C) Una ciudad. De nuevo deberás aminorar y permanecer en el medio. El firme no es muy bueno. (D) Otra curva doble en horquilla. En la segunda curva puedes acortar por la hierba.

SUECIA

Primer tramo
(A) Todos los tramos suecos están cubiertos de nieve y eso significa que debes adoptar un estilo de conducción diferente. El firme es muy resbaladizo pero, si no corres demasiado, al final conseguirás defenderte con garantías. Esta curva tan amplia es muy ancha. Si estás en el centro de la calzada puedes tomarla a una velocidad considerable. La nieve también sirve para reducir el impacto de una posible colisión, así que es un buen momento para intentar hacerse con el liderazgo. (B) En este sector hay una serie de pequeños giros que deberían ser fáciles, pero hay placas de hielo que caen en los lados. Evita el uso de los frenos, toma el centro y suelta el acelerador de vez en cuando para aminorar la marcha. (C) Esta recta es maravillosa, pero la pequeña curva a la derecha del final puede suponer un buen golpe seguro. Cuando hayas pasado las tres cuartas partes de la recta empieza a reducir para enfrentarte a la siguiente serie de curvas.

Segundo tramo
Ha llegado la hora de la verdad. Éste es el tramo infernal. La carretera está helada, es noche cerrada, en los márgenes hay unas placas de hielo de mil demonios y el circuito es una completa colección de chicanes y curvas de todos los niveles de dificultad. El único consuelo que te queda es el de saber que tus rivales lo tienen tan crudo como tú. Después de la salida se suele formar un tumulto poco recomendable, así que mantente en un segundo plano. Todos los giros son peligrosos por lo que será mejor que dejes los adelantamientos para las rectas. Escucha con atención a tu copiloto y mantén una velocidad moderada todo el tiempo (excepto en las rectas). Incluso las curvas más sencillas son problemáticas y reducir solamente soltando el pedal del gas es bastante inútil. No apartes el dedo del botón del freno por si las moscas.

Tercer tramo
Por fin vuelves a la luz del día. Este tramo no está mal siempre y cuando apliques las técnicas que has aprendido en los otros dos tramos. Tan sólo hay una curva difícil. La complicación más grande te vendrá dada por los giros medios que se producen bajo los puentes. Deberás hacer buen uso de los frenos en este sector para salir bien parado. Ya sabemos que lo hemos repetido hasta la saciedad, pero lo mejor que puedes hacer es mantener una velocidad moderada y circular por el centro de la calzada. Aquí volverás a encontrarte con terribles placas de hielo en los bordes. También hay barreras en algunos tramos, sobre todo tras las curvas, y pueden hacer que tu motor se pare para siempre.

Primer tramo

Tercer tramo

Segundo tramo

NUEVA ZELANDA

Primer tramo

Primer tramo
Resulta imposible destacar una parte en concreto de este tramo. Lo que debes hacer es asegurarte de dotar a tu vehículo de la dirección máxima que puedas, ya que la superficie de grava es realmente dura. El circuito se compone de varios giros sencillos que conducen de forma repentina a chicanes escondidas que pueden llegar a ser peligrosas si a una alta velocidad le añadimos una conducción temeraria. Por lo tanto, resulta esencial una utilización racional del freno. Las chicanes suelen aparecer después de los puentes así que crúzalos a toda velocidad, pero asegúrate de frenar justo al pasarlos para irte preparando para las chicanes.

Tercer tramo

Tercer tramo
(A) Durante todo este sector encontrarás una serie de curvas a derecha e izquierda de dificultad media. El problema aquí es la oscuridad, ya que no puedes ver con antelación lo que te espera. Lo peor es el hecho de que algunas curvas están flanqueadas por peligrosos escalones, y como derrapes y te metas en uno ya te puedes despedir. Tómatelo con calma y manténte en el carril central. Los otros coches también lo tienen crudo en este sector así que si consigues adelantarlos pronto no tendrás problemas para mantener el liderazgo. (B) También aparece un salto al final de este sector. Menos mal que te avisan de su presencia y te da tiempo de aminorar la marcha. (C) El final del tramo es muy parecido al inicio. Tienes muchísimos giros a derecha e izquierda que no son muy complicados pero que pueden llegar a ser traicioneros en estas condiciones de conducción. En estas carreteras también resulta muy difícil adelantar, así que procura hacerte con la primera posición lo antes posible. Nuestro consejo de siempre: sitúate en el centro de la calzada, no corras demasiado y escucha con atención a tu copiloto.

Segundo tramo

Segundo tramo
(A) Ésta es la primera de tres curvas de dificultad media a la derecha; todas ellas resultan sencillas después de la primera vuelta. Sin embargo, en la vuelta de salida, es más que probable que colisiones con otros coches en esas esquinas. Lo mejor será que te esperes a la recta que viene después para realizar cualquier acción arriesgada. (B) Cuando llegues aquí ya te habrás dado cuenta de que esta carrera es increíble. Esta recta larga se puede calificar de cualquier cosa menos de recta. Hay tramos rectos muy rápidos seguidos de chicanes endemoniadas. Necesitarás bastante práctica para circular a una velocidad decente por esta parte, pero tenemos que avisarte de que por muy bueno que seas no tendrás más remedio que limitarte, durante casi todo el recorrido, a practicar una conducción prudente y cuidadosa. (C) Esta parte no es nada divertida. Aquí encontramos sectores repletos de chicanes seguidos de tramos muy estrechos por zonas con construcciones. Pon la dirección al máximo y procura conducir siempre por el centro. Los arcenes de la calzada son peligrosos en este tramo.

¡Suscr

Sorteo el 26 de febrero de 1998

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

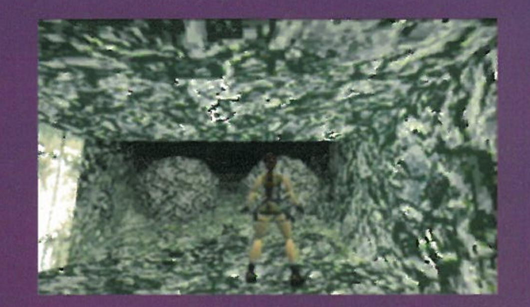
Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí









ríbete!

a PlayStation Power y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por: un juego, un llavero y una camiseta del fantástico Tomb Raider 2

Éstos son los ganadores de los 10 juegos *adidas Power Soccer International '97*, de *Psygnosis:*

Antonio Buelga Lastra (Móstoles, Madrid)
Savall Maxime (Madrid)
David Nieto Sánchez (San Sebastián)
Enrique Vinagre Fernández (León)
Roberto Navarro García (Valencia)
Jesús Parreño Cerro (Valencia)
Javier Justicia Sánchez (Almagro, Ciudad Real)
Miguel Ángel Estepar López (Palencia)
Paula Moreno Pellicer (Denia, Alicante)
Francisco Jesús González Pérez (Benejuzar, Alicante)

Consigue uno de estos cinco lotes y podrás gozar de las aventuras de esta diosa de la consola gris. Tomb Raider no te decepcionará.

¡TODOS LOS JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

POWERLISTA



Bienvenidos a la Powerlista

Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!



TODO LO QUE DEBES SABER



Súper ventas

Si estás interesado en algún juego en particular, aquí tienes una guía clara de nuestros Súper ventas de este mes. Si quieres más información lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la powerlista. 76





¡Cómpralo!

Éste mes te recomendamos que emplees tus ahorros en un cable RGB SCART. Este conector te permitirá obtener una mayor calidad de imagen y sonido de tus juegos.



80

Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.
Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.

Vandal Hearts



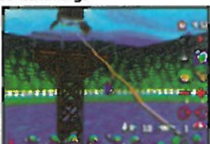
Konami • 9.490 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 8

Cada reseña incluye una escena bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.

Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar, porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.

- 2 = «porca miseria»
- 5 = suficiente
- 7 = buen esfuerzo
- 9 = ¡cómpralo!
- 10 = ¡perfecto!

3D Lemmings



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas/acción
Lemmings en tres dimensiones. Algo decepcionante debido a sus controles tramposos y la dificultad que a veces supone saber qué está pasando. Puede provocar dolor de cabeza, pero es una tontería divertida.
Puntuación 6

Actua Golf



Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está de su secuela.
Puntuación 8

Actua Golf 2



Arcadia • 8.990 ptas. • Golf
El mejor juego de golf para PlayStation. Seis alucinantes recorridos con todas las opciones y una cámara 3-D que flota por el escenario con los mejores comentarios que hayas oído jamás.
Puntuación 9

Actua Soccer



Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 7

Actua Soccer Club Edition



Sony • 6.990 ptas. • Fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la *premier* inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 5

adidas Power Soccer



Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 6

adidas Power Soccer Int '97



Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 4

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 5

Alien Trilogy



New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 7

Alone in the Dark

Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 6

Andretti Racing



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 6

Assault Rigs



Sony • 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 6

Ayrton Senna Kart Duel



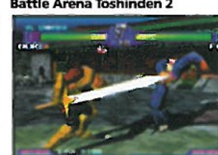
Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 7

Ballblazer Champions



Erbe • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 6

Battle Arena Toshinden 2



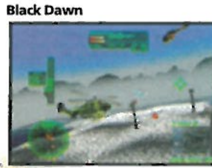
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 7

Battle Arena Toshinden 3



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 7

Black Dawn



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
Puntuación 7

BLAM! Machinehead



Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Rápido *blaster* en 3-D. Entorno colorista con buenos gráficos, misiones chulísimas, enormes pistolones y muchas cosas para matar. Aunque las primeras misiones no son tan interesantes como las que vienen después.
Puntuación 8

Blast Chamber



Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 6

Blazing Dragons



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 7

Break Point Tennis



Centro Mail • 7.490 ptas. • Tenis
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis en 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 7

Broken Sword



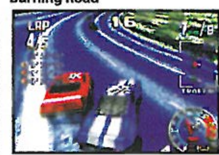
Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 7

Bubble Bobble & Rainbow Islands



Iguana Games • 6.900 ptas. • Rompecabezas
Más nostalgia del pasado. Estos dos son dos viejos juegos arcade, de la época de los pantalones de pata de elefante. Te pueden poner nostálgico, pero son algo torpes y repetitivos.
Puntuación 4

Burning Road



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 6

Bust-A-Move 2



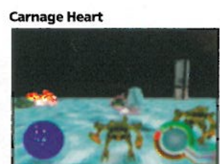
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con *Tetris*. Lo mejor es el modo dos jugadores.
Puntuación 9

Castlevania



Konami • 8.900 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 8

Carnage Heart



Sony • 6.990 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 8

Chronicles of the Sword



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 4

City of the Lost Children



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 7

Colony Wars



Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 8

Command & Conquer



Virgin • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 8

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 7

Cool Boarders



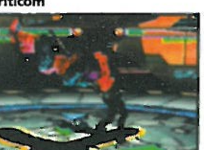
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 6

Crash Bandicoot



Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 9

Criticom



Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 6





¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

Aventura gráfica/rol

1. Final Fantasy VII
2. Discworld II
3. Suikoden
4. La ciudad de los niños perdidos
5. Overblood



Carreras

1. Formula 1 '97
2. Moto Racer
3. V-Rally
4. Rapid Racer
5. Rage Racer



Beat 'em up

1. Street Fighter EX Plus Alpha
2. Battle Arena Toshinden 3
3. Soul Blade
4. War Gods
5. Fatal Fury Real Bout



Deportivos

1. ISS Pro
2. Madden 98
3. NHL 98
4. adidas Power Soccer International
5. Actua Soccer Club Edition

Rompecabezas

1. Kurushi
2. Namco Museum 4
3. Bust A Move 2
4. Worms Platinum
5. Lost Vikings 2



Estrategia

1. Colony Wars
2. WarCraft II
3. Overboard
4. Allied General
5. Transport Tycoon



Shoot 'em up

1. Time Crisis
2. Nuclear Strike
3. Ray Storm
4. Dark Forces
5. Rebel Assault II

Plataformas

1. MDK
2. Oddworld: Abe's Oddysee
3. El mundo perdido: Jurassic Park 2
4. Croc
5. Fantastic Four

LOS CINCO MÁS VENDIDOS

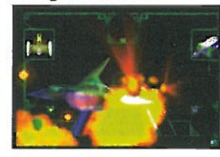
1. Final Fantasy VII
2. Street Fighter EX Plus Alpha
3. Time Crisis
4. Formula 1 '97
5. ISS Pro

Crusader: No Remorse



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Parecido a *Project Overkill;* también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás. Un poco repetitivo.
Puntuación 6

Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Dark Stalkers



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 6

Davis Cup Tennis



Proein • 9.990 ptas. •
Tenis
Unos jugadores que parecen calcomanías de los viejos tiempos en un juego al que le falta realismo, tanto en aspecto como en jugabilidad, a pesar de su licencia de simulador para el evento deportivo.
Puntuación 4

Defcon 5



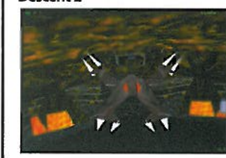
Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 4

Descent



Virgin • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 8

Descent 2



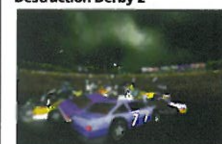
Virgin • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 6

Destruction Derby



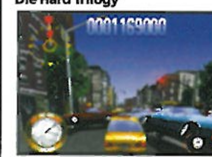
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 6

Destruction Derby 2



Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 9

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
***Blaster*/conducción**
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 9

Disruptor



Virgin • 7.500 ptas. •
3-D al estilo *Doom*
Un clon de *Doom* que, sorprendentemente, llega a emular las emociones y la acción de su maestro en 3-D. Los gráficos se benefician de una mayor definición y de alucinantes detalles que te maravillarán.
Puntuación 8

Doom



New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo *HER-UGE* 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 10

Epidemic



Sony • 6.990 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 6

ESPN Extreme Games



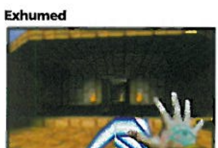
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 4

Excalibur 2555AD



Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 5

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 8

Explosive Racing



Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte como un imán.
Puntuación 6

Formula 1 '97



Psygnosis • 8.990 ptas. • Carreras
No sólo tenemos equipos y pistas actualizados, sino que además los gráficos disfrutan de un flamante modo de alta resolución. Sumado a mejores comentarios y opciones de simulador, da como resultado un juego completamente nuevo. Excelente.
Puntuación 9

Fade to Black



Electronic Arts • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 8

FIFA 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rápido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 6

Firo and Klawd



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 4

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad. Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 4

Formula 1



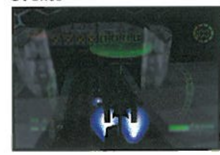
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 9

Formula 1 '97



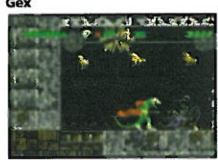
Sony • 8.990 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 9

G-Police



Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 9

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 5

GridRun



Virgin • 7.990 ptas. • Rompecabezas /acción
Vistas isométricas y futuristas en laberintos.
Otra vez la opción dos jugadores es más divertida que el modo un jugador que, en comparación, ofrece escasas emociones.
Puntuación 6

Hexen



New Software Center • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 7

Hardcore 4X4



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 7

Hard Boiled



Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 6

Independence Day



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 6

ISS Deluxe



Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 8

ISS Pro



Konami • 9.490 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 9

Jet Rider



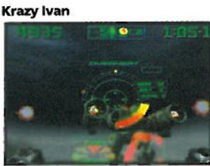
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 7

Jumping Flash 2



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 8

Krazy Ivan



Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeñitos en montones de niveles y faltos de característicos.Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
Puntuación 6

Kurushi



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 8

Legacy of Kain



Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 7

Little Big Adventure



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 8

Loaded



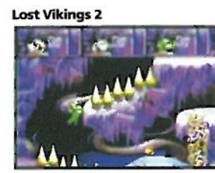
Sony • 3.990 ptas. • *Blaster*
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 5

Lomax



Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 5

Lost Vikings 2



Virgin • 8.490 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 8

Lone Soldier



Iguana Games • 8.900 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este *shoot 'em up* en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
Puntuación 7

Madden 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Fútbol americano
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
Puntuación 8

Magic Carpet



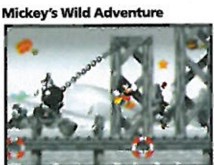
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 7

MechWarrior 2



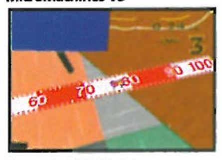
Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clichea-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 7

Mickey's Wild Adventure



Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
No es más que un viejo 16 bits que nos causó una ligera consternación. Unas cuantas entradas y salidas de la pantalla en 3-D no nos van a convencer. De verdad, esperábamos algo mejor del ratón más universal.
Puntuación 5

MicroMachines V3



Konami • 10.900 ptas. • Carrearas en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 9

Monster Trucks



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.
Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 7

Mortal Kombat Trilogy



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 8

Motor Toon GP 2



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
Puntuación 8

Namco Museum Vol 1



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 5

Namco Museum Vol 2



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 5

Namco Museum Vol 3



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 4



Nanotek Warrior



Virgin • 6.990 ptas. • *Blaster*
Un clon de *Tempest* remozado con mucha pompa. Atraviesa volando una especie de salchicha futurista o unos túneles de viento coleando a izquierda y derecha mientras disparas a todo tipo de armatostes de mil colores. Bien hecho pero simple.
Puntuación 5

Nascar Racing



Sistemy • 7.950 ptas. • Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 3

NBA: In the Zone 2



Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 8

NBA Jam Extreme



New Software Center • 8.990 ptas. • Baloncesto
El loco arcade de baloncesto en 2-D preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
Puntuación 7

NBA Jam TE



Centro Mail • 3.990 ptas. • Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 6

NBA Live 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Baloncesto
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.
Puntuación 7

Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 6

NFL Gameplay



Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol americano
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.
Puntuación 6

NHL 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
Puntuación 8

NHL Face Off '97



Sony • 6.990 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 5

Novastorm



Sony • 6.990 ptas. • Entorno 3-D
Un juego mediocre que superpone *sprites* planos en 2-D sobre imágenes de vídeo. La detección de choques es bastante pobre y la jugabilidad se repite muchísimo. Sólo la música es capaz de amenizar la partida.
Puntuación 4

Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center • 8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 9

Off World Interceptor Extreme



Iguana Games • 3.900 ptas. • Conducción/*shoot 'em up*
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que de la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
Puntuación 4

Olympic Soccer



Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 6

Onside Soccer



Proein • 9.990 ptas. • Fútbol
Matrimonio infeliz entre acción futbolística y las aburridas cifras y estadísticas de la gestión de equipos.
No es mala idea, pero aquí las dos cosas resultan soporíferas y no consiguen atraparte.
Puntuación 4

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 8

Overboard



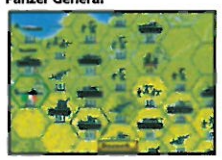
Sony • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 8

Pandemonium



Erbe • 8.900 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 6

Panzer General



Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 5

PaRappa The Rapper



Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 8

Penny Racers



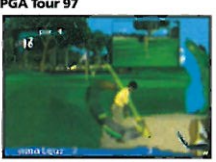
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96



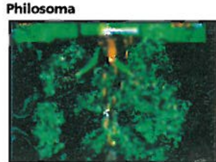
Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantaloneros» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 5

PGA Tour 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Golf
Es tan parecido a su hermano mayor que parecen gemelos: dos recorridos, 12 golfistas, bla, bla, bla... Sigue siendo tan simple como el otro en las opciones. Como supones seguimos prefiriendo *Actua Golf*.
Puntuación 6

Philosoma



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball



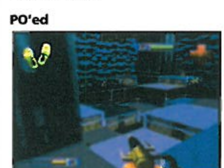
Centro Mail • 6.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 5

Player Manager



Arcadia • 8.990 ptas. • Fútbol
Ofrece toda la emoción e intriga que pueden esperar los aficionados. Está claro que es tonto y tiene un aspecto desastroso. En pocas palabras, gestión futbolística. Está bien, pero un retoque en los gráficos hubiese elevado la calidad.
Puntuación 6

PO'ed



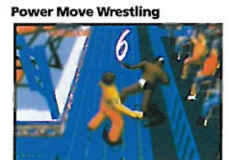
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 4

Porsche Challenge



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 9

Power Move Wrestling



Proein • 9.995 ptas. • Lucha
Un juego de lucha que apuesta por el realismo. No está mal, pero te quedas con unos agarrones bastante flojos y con patadas simples. Entretenido porque los extraños hombres salchicha tienen una pinta ridícula.
Puntuación 5

Pro Pinball: The Web



Centro Mail • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 5

Project Overkill



Konami • 8.900 ptas. • *Blaster*
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 7

Project X2



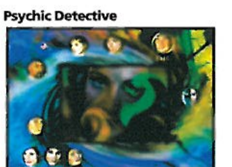
Sony • 7.990 ptas. • *Blaster*
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 7

Psychic Force



New Software Center • 8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

Psychic Detective



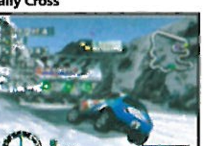
Iguana Games • 8.900 ptas. • Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 4

Raging Skies



Centro Mail • 7.990 ptas. • Vuelo arcade
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 5

Rally Cross



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 7

Rapid Reload



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Plataformas /*Shoot 'em up*
Plataforma *shoot 'em up* en 2-D de un estilo parecido a *Mega Man X3*. Viene cargada de colores llamativos que te deslumbrarán, pero podríamos decir que en vez de muy buena es sólo muy japonesa.
Puntuación 4

Rage Racer



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 9

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 5

Ray Storm



Sony • 6.990 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 7

Ray Tracer



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 7

Rebel Assault 2



Erbe • 8.990 ptas. •
Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 4

Reloaded



Arcadia • 8.890 ptas. •
Plataformas
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 7

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. •
Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 9

Return Fire



Centro Mail • 7.990 ptas. •
Acción
Conduce tanques y *jeeps* diminutos y haz volar cosas. En realidad mejora mucho en el modo dos jugadores, con su pantalla partida. Los dos jugadores escogen un vehículo y asaltan el campamento del otro.
Puntuación 7

Revolution X



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de un *shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 2

Ridge Racer



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution (arriba)* lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 9

Ridge Racer Revolution



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 9

Riot



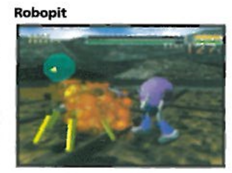
Sony • 6.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 6

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 4

Robopit



Iguana Games • 4.900 ptas. •
Beat 'em up
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 3

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 7

Sampras Extreme Tennis



Proein • 9.990 ptas. •
Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 8

Shellshock



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 3

Shock Wave Assault



Iguana Games • 3.900 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial en 3-D**
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 3

SimCity 2000



Erbe • 9.990 ptas. •
Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 7

Slam 'N' Jam



Erbe • 8.990 ptas. •
Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 3

Smash Court Tennis



Sony • 6.990 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 9

Soccer '97



Proein • 8.990 ptas. •
Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 5

Soul Blade



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekkens* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 9

Soviet Strike



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 7

Space Hulk



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 6

Speedster



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 7

Spider



Erbe • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 6

Spot Goes to Hollywood



Virgin • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha



Iguana Games • 6.900 ptas. •
***Shooter* en 3-D**
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000



Iguana Games • 5.900 ptas. •
***Blaster* en 3-D**
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
Puntuación 5

Star Gladiator



Virgin • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Capcom entra, por primera vez, en el 3-D para crear un juego de duelos a espada sólido y serio. La estética es genial y funciona perfectamente. Sin embargo, como todos los juegos de lucha, no es ni *Tekken* ni un 3-D de la talla de *Street Fighter*.
Puntuación 8

Street Fighter: The Movie



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Beat 'em up
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*.
Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 2

Street Fighter Alpha



Iguana Games • 3.900 ptas. •
Beat 'em up
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 8

Street Fighter Alpha 2



Virgin • 5.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*.
Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 9

Street Racer



Ubi Soft • 8.995 ptas. •
Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 3



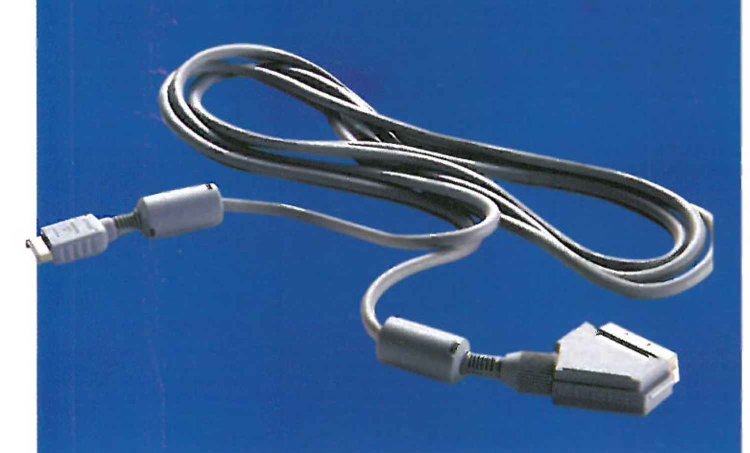
¡CÓMPRALO!

No preguntes por qué y cómpralo. Emplea tus ahorros en lo que te aconsejamos en esta sección y seguro que quedarás satisfecho.

Si leíste el artículo «PlayStation de alta fidelidad», en nuestra *Powerlista* del mes pasado (página 77), no te sorprenderá que insistamos en el tema de los cables RGB SCART. Todo el mundo debería tener uno de éstos. Todo el mundo, excepto aquéllos que poseen una tele de la edad del Cromañón. Si tienes una PlayStation y una televisión con euroconector, este milagro «alámbrico» te proporcionará una imagen súper definida, indescriptiblemente superior a la convencional.

Gracias al cable RGB SCART, este conector unirá sin demasiados problemas de instalación tu televisión (la imagen), tu equipo de sonido (la música y los efectos, aunque esto es opcional) y tu consola (el software y el hardware). Es decir, que si posees uno de estos maravillosos artilugios verás mejor tus juegos favoritos, con más calidad de imagen y sonido. Además, podrás ver los juegos americanos y los japoneses tal como los programaron los desarrolladores, en color, y no en blanco y negro como estábamos acostumbrados hasta ahora. Su precio oscila entre las 3.500 pesetas y las 3.900 cucas, dependiendo de la calidad del cable, aunque los puedes encontrar más baratos.

El cable oficial de Sony es el que ofrece una mayor calidad de imagen ya que es más largo y grueso que el resto y por ello más resistente. Ya lo sabes, ahorra un poco o... añádelo a tu lista de Reyes. ¿Has sido bueno?



Striker '96



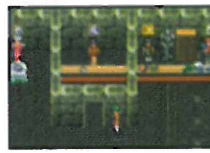
Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 3

Strikepoint



Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 7

Suikoden



Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 7

Super Puzzle Fighter 2



Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
Puntuación 9

Supersonic Racers



Proein • 9.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. Además, *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 6

Swagman



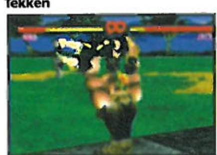
Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 7

Syndicate Wars



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
No es lo último, aunque se suponía que sería el no va a más de los juegos de estrategia. Muchas misiones en las que participar, algunas monadas en 3-D y una jugabilidad muy emocionante.
Puntuación 8

Tekken



Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 8

Tekken 2



Sony • 8.490 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 9

Tempest X3



Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 8

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 7

The Crow: City of Angels



New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 1

Theme Park



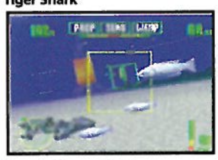
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 6

The Lost World



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 7

Tiger Shark



New Software Center • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 5

Tilt



Virgin • 3.990 ptas. • Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 7

Time Commando



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 6

Tobal No. 1



Sony • 6.995 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 7



Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante







"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"

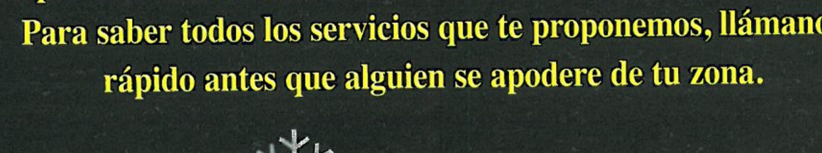


Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios
(Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy...)

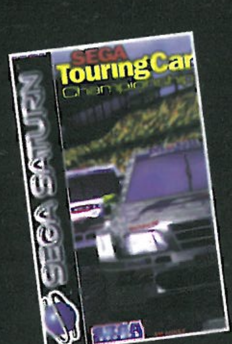


Directo de Japón y América todas las Novedades para tu consola.

Rápido Hazte Socio y benefíciate de muchas ventajas, promociones, descuentos y más ..

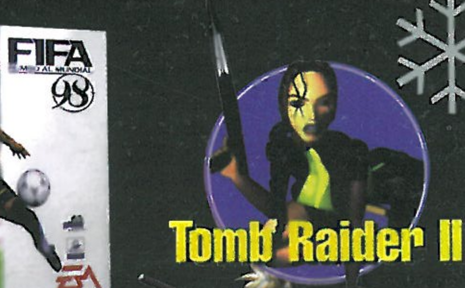












Pedido en el Teléfono: (96) 571 80 79

Pedido en el Fax: (96) 570 38 35

Pedido en el Internet: grupo_mgk@redestb.es

• • • • • • • Entrega por SEUR 24 Horas • • • • • • •













PRACTICA O REZA

TIME CRISIS

Apunta, dispara y corre

namco

Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS





Exclusivo para PlayStation

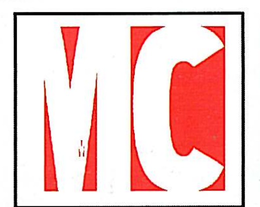
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Incluye juego y Pistola

www.playstation-europe.com

TIME CRISIS + G-CON45

TBWA



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 9 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?

MC Ediciones tiene un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón que publicaremos en los próximos meses en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos suscriptores de la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

GLOBAL GAME®

PlayStation Magazine (Edicion Oficial Española)

PlayStation Básico (Edicion Oficial Española)

PC FORMAT

PlayStation MAX

64



TOP JUEGOS

PSM

PlayStation Power

http://www.globalgame-europe.com/club.html

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Akalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colon ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Próxima apertura	
Global Game Point - Madrid 3	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 1	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 2	Próxima apertura	

